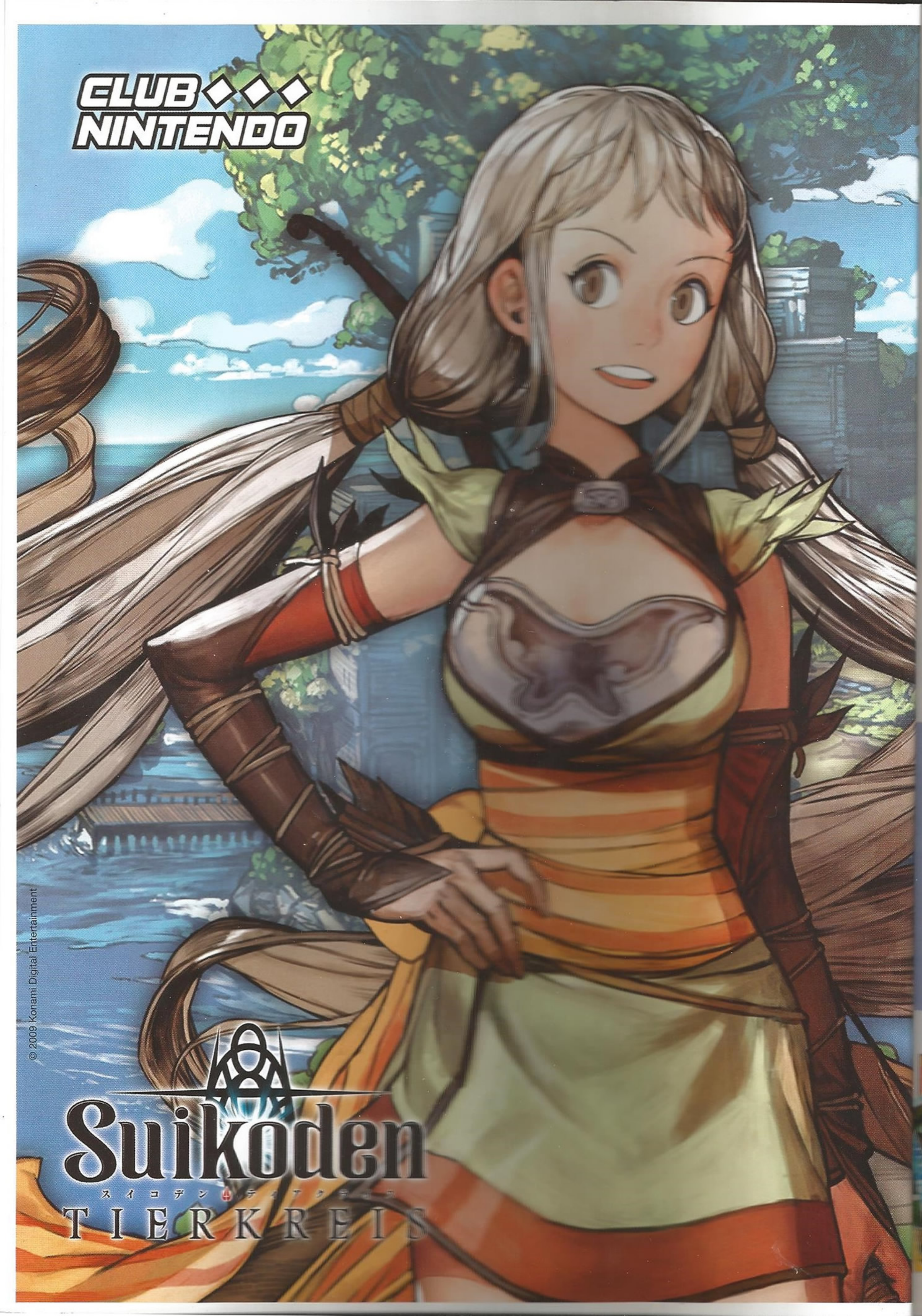
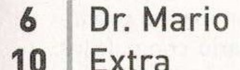

New SUPER MARIO BROS. Wii
Ghostbusters: The Video Game
Guitar Hero Smash Hits
Excitebots: Trick Racing
Final Fantasy CC: Echoes of Time
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Super Mario Galaxy 2
Lo mejor del E3 2009
Las Leyendas continúan
Zelda: Spirit Tracks
Venezuela Bs.f 9.0
Ecuador 2,50 Dólares
El nuevo hit
RHYTHM HEAVEN
para DS
Kingdom Hearts 358/2 Days
The Conduit
0 37634 13138 1 07
Año 18 No.7


CLUB NINTENDO
Suikoden
スイコデン
TIERKREIS
© 2009 Konami Digital Entertainment

SUMARIO



ESTE MES REVISAMOS

ADEMÁS



44 **E3 2009**
Las primeras impresiones

34 28 57 89 64



Calendario

Ahora sí, no tienes pretextos para no estar al corriente en tus compromisos, ya que te hemos preparado la segunda parte del calendario especial con imágenes de tus juegos favoritos, además de que incluimos algunas fechas importantes que debes recordar.

50

Fe de erratas

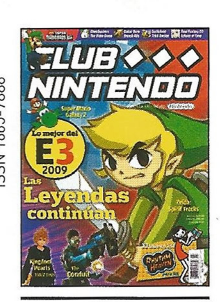
En el número anterior publicamos en el Sumario artículos que no venían en el contenido, esto se debió a que por causas de fuerza mayor y de último momento se suprimió un pliego (16 páginas) de la revista, dejando la edición en 80. En este ejemplar encontrarás dichos artículos, esperamos que sean de tu agrado y que la espera haya valido la pena. Te ofrecemos una disculpa.

Arcadias

Una de las mejores sagas de juegos de pelea sin duda es **The King of Fighters**, que a principios de este 2009 ha regresado a los locales de Arcadias japoneses mediante su entrega número 12, así que si quieres enterarte de las novedades que nos ofrece, no debes perderte por nada la sección de este mes.

74

ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Javier Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
José de Jesús Cabrera "Takao"

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN MÉXICO
Víctor Hugo Salas Martínez

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN USA/PUERTO RICO
Miguel Ángel Armendáriz

GERENTE DE PRODUCCIÓN AMÉRICA DEL SUR
Maximiliano Vivanco

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN COLOMBIA
María del Pilar Sosa

ASESOR DE PRODUCCIÓN
Fral Zárraga

DIRECTOR GENERAL INTERNACIONAL/
VICEPRESIDENTE
Rodrigo Sepúlveda Edwards

DIRECTOR DE OPERACIONES AMÉRICA DEL SUR
Luis Castro

GERENTES GENERALES
CENTROAMÉRICA **Carlos Garrido**
ECUADOR **Hernán Crespo**
VENEZUELA **María Rosa Velandia**
GERENTE GENERAL CHILE
Sra. María Eugenia Goiri

AREA COMERCIAL

DIRECTOR COMERCIAL USA/PUERTO RICO
Guillermo Plehn

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD USA E INTERNACIONAL
Madelin Bosakewich

DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD Y MARKETING PUERTO RICO
Miguel Ángel Chala

GERENTE DE VENTAS CHILE
Bettina Chiffelle

JEFE DE VENTAS PERÚ
Carmen Rosa Villanueva

JEFA NACIONAL DE VENTAS ECUADOR
Cristina Luzón M.

EJECUTIVA DE VENTAS GUATEMALA
Nidia Beltetón

FINANZAS

DIRECTOR INTERNACIONAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Ernesto Cervantes

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS MÉXICO
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS

COORDINADORES DE MARKETING MÉXICO
Bertha Garabana
Bernardo Ugartechea

GERENTE DE INTELIGENCIA DE MERCADOS USA/PUERTO RICO
Mariana Toledo

CIRCULACIÓN

COORDINADORA DE CIRCULACIÓN MÉXICO
Sylvia Cañas

DIRECTOR DE PUNTO DE VENTA USA/PUERTO RICO
John Jairo Mejía

GERENTE DE CIRCULACIÓN COLOMBIA
Sergio Díaz

GERENTE DE CIRCULACIÓN CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza

CIRCULACIÓN

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES MÉXICO
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE MERCADEO AL CONSUMIDOR USA/PUERTO RICO
Roberto Ruvalcaba

GERENTE DE SUSCRIPCIONES USA/PUERTO RICO
Nilda Gómez

GERENTE DE SUSCRIPCIONES CHILE
Patricia Rosales

LICENCIAS
Good Housekeeping

VICEPRESIDENTE DE EDICIONES INTERNACIONALES
Kim St. Clair Bodden

VICEPRESIDENTE DE ESTADOS UNIDOS
Ellen Levine

DIRECTORA DE REINO UNIDO
Lindsay Nicholson

DIRECTORA RUSIA
Maria Vinogradova

DIRECTORA FILIPINAS
Bety Kho



TELEVISA PUBLISHING INTERACTIVE MEDIA
CEO **Eduardo Michelsen**
EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL VICEPRESIDENTE **Rodrigo Sepúlveda**
VICEPRESIDENTE EDITORIAL **Irene Carol**
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS **Sergio Carrera**
VICEPRESIDENTE COMERCIAL MÉXICO **Ricardo López Íñiguez**

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 18 N° 7. Fecha de publicación: Julio 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Íñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300.. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. . Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carretera General San Martín N° 16500, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel. (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Colombia por Quebecor World Bogotá S.A.

EDITORIAL

AÑO XVIII No. 7 JULIO 2009

La hora esperada por todos los fans de Nintendo ha llegado, pues la E3 2009 nos traerá de regreso la sensación de un magno evento con numerosos títulos tanto de los creadores de **Mario**, como de los demás licenciatarios que están poniendo mucho empeño en sus desarrollos; prueba de ello es Ubisoft que, como siempre, deja claro su apoyo a Nintendo al presentar múltiples títulos como **Red Steel 2**, un asombroso juego de acción que replantea las acciones tanto mecánicas como gráficas de su antecesor, es decir, ahora sí notarás cómo tú blandes la espada y combates a los enemigos a través del Wii MotionPlus. Por otro lado, EA nos muestra una variada línea que abarcará a todos los jugadores, desde los deportistas hasta los fanáticos de la acción o aventura y, por supuesto, también captará la atención de la chicas jugadoras con su nueva franquicia **EA Girls** que incluye títulos como **Pyjama Party** y **Littlest Pets Shop**.

En efecto, en la conferencia de Nintendo se mostraron juegos impactantes, como la esperada nueva aventura de **Mario** que, según comentaron, estará diseñada en cuatro dimensiones para intensificar el grado de diversión y acción, pero rescatando el estilo previamente visto en **New Super Mario Bros.**, aunque esta edición será para cuatro jugadores. Lo anterior sólo fue una pequeña probada, pues se habló de otros como el espectacular regreso de **Golden Sun** ahora por primera ocasión para Nintendo DS, pues los últimos los vimos en el Game Boy Advance; de **Kingdom Hearts 358/2 Days** que ya se había hablado, pero ahora ya está más que confirmado. Sin embargo, lo que para nosotros se llevó el evento fue el anuncio oficial de **Super Mario Galaxy 2**, donde vemos nuevamente a **Mario** en su odisea interplanetaria, nada más que en esta ocasión estará acompañado de **Yoshi** y otros personajes importantes... pero aún faltaba la cereza del pastel y claro, ahora estuvo a cargo de Nintendo en conjunto con Team Ninja, dando como resultado **Metroid: Other M**, un giro dramático en efectos especiales, acción y *gameplay* sorpresivo que hará que todos los jugadores, seamos fans o no, quedemos deslumbrados. Así es, son dos grandes franquicias que nos darán mucho de qué hablar en el próximo año, pero si quieres más datos, no te pierdas la información previa del E3 que incluimos en este mismo número, así como las actualizaciones siguientes.



© 2009 Nintendo

La imagen



James, un chico aparentemente como cualquier otro, se da cuenta que posee un poder sorprendente que lo hace diferente de todos los demás, de sus manos brotan afiladas garras de hueso, capaces de partir en dos a un animal de gran tamaño. Además, su ADN mutante le permite regenerar sus heridas y vitalidad, por lo que se convertirá en un candidato ideal para soportar el sufrimiento de un experimiento que lidera Stryker, quien pretende recubrir la estructura ósea de Wolverine para volverlo práctimaente indestructible. Todo esto y mucho más podrás ver y jugar en la nueva entrega de la serie de Marvel Comics, además, encontrás enemigos y escenarios único que no se mostraron en el filme, volviendo a este título, una ocasión sin igual para los fans de los X-Men. Más información en la...

...Página 89

X-MEN ORIGINS
WOLVERINE

DR. MARIO

¡Hola, **Dr. Mario**! Soy fan de los videojuegos RPG y he escuchado rumores sobre que saldrá el **Suikoden VI** para el Nintendo Wii. No sé si puedan confirmarlo; además, quiero saber si los juegos de **Tales Symphonia** y **Tales of Phantasia** se encuentran relacionados con respecto a ser el mismo mundo porque tienen demasiados que prácticamente parecen ser los mismos como el Mana Cannon y el Vmir. Y con respecto al **Symphonia**, ¿podrían decirme el nombre de la música del *Opening* en América? Ya que en el *soundtrack* sólo sale el *Opening* japonés. Como última duda, ¿qué pasó con los juegos de **Soul Calibur** para Nintendo DS, aparte de **Baten Kaitos III**, **Disater Day of Crisis** y **Fragile**?

Eduardo Vidal Rangel
Vía correo electrónico

Aparentemente, aún se encuentra catalogado como rumor (**Suikoden VI** para Wii), pero no queda descartado hasta que no haya confirmación oficial por parte de Konami, la compañía desarrolladora; además, ellos mismos han comentado que tienen un RPG sin confirmar para Wii, pero no hay que emocionarnos todavía, pues al final del día, podría ser cualquiera. Mientras tanto, te recomiendo que le eches un ojo a la versión de Nintendo DS (**Suikoden Tierkreis**) que revisamos en ediciones anteriores, en general, es un título bastante bueno que te satisfará como buen fan de los juegos RPG.

Los juegos de "**Tales of**" pertenecen a una franquicia de Namco tal como **Final Fantasy** a Square-Enix. Lógicamente habrá algunas, si no es que muchas, similitudes, pero no necesariamente las historias deben ser continuas o secuenciales. Es decir, podrá haber nombre o situaciones parecidas, pero es lo que logra que te involucres en un universo tan elaborado y bien creado como lo que han logrado ambas compañías con sus respectivas franquicias. Pasando a la rola, ésta es un arreglo especial en orquesta que hizo el compositor Motoi Sakaraba como exclusiva para la versión americana y, aunque muchos apreciamos los originales japoneses, no está por demás decir que Sakaraba hizo un magnífico trabajo con la adaptación instrumental. Sin duda, un trabajo memorable para un juego entrañable.

Por último, Namco no ha hecho planes para **Soul Calibur** en NDS y dudo que por el momento lo haga, pues se enfocan en darle espacio casero a esa franquicia y no los vemos muy interesados en una edición portátil. Asimismo, **Baten Kaitos 3** no está confirmado, pero de éste sí se podría tener más esperanza por Monolith Software, si nos enteramos, ten por seguro que de inmediato te lo diremos. **Disaster**, es todo un desastre… lo vimos en un E3 en años anteriores, luego se dijo que se cancelaría para América y más tarde que siempre sí llegaría… pero ahora (al parecer) todo indica que se quedará en la tierra de **Godzilla**, lástima porque sin duda era una de las promesas de campaña del Wii, junto con otros tantos que tampoco vimos para América. ¿**Fragile**? Es otro de Namco que se suma a la lista de "quién sabe si lleguen" pues se ha hablado de él en Japón, pero nada para otros territorios como el nuestro, por ejemplo. A ver si los licenciatarios se ponen las pilas porque en América nos estamos perdiendo de grandes historias que le hacen falta a la plataforma de Nintendo.

© 2009 Nintendo

Aún estamos a la espera por saber si **Disaster Day of Crisis** llega o no a nuestro continente, esperemos que pronto se diga más al respecto pues es uno de los títulos que más nos habían emocionado cuando se anunció el Wii.

¿Qué Rock, mi buen **Dr. Mario**? Espero que andes bien. Esta es la primera vez que escribo. ¿Cuándo va a ser la fecha de lanzamiento a la venta del nuevo **The Legend of Zelda: The Spirits Tracks para Nintendo DS**?

Francisco Alfaro (Pako)
Monterrey, Nuevo León

Al parecer, **Spirits Tracks** viene a toda velocidad para este año, pero no hay fecha oficial para su lanzamiento, es sin duda, una de las secuelas más esperadas porque continúa con el excelente modo de juego que vimos anteriormente en **Phantom Hourglass**. Mantente pendiente de nuestras próximas ediciones porque no sólo te diremos la fecha, sino incluso todo lo que hay detrás de este nuevo éxito de Miyamoto y equipo.



Con la pasada entrega de **The Legend of Zelda** para Nintendo DS, la compañía se anotó un tremendo éxito con los fans, esa misma fórmula de acción, emoción e historias legendarias regresa a toda máquina para este mismo año (esperemos).

Hola, amigos de Club Nintendo. Tengo un gran problema, no puedo actualizar el menú de Wii 4.0 (el más reciente que ha llegado para el Wii) haciendo todo lo que nintendo.support.com dice en cuestión de la conexión inalámbrica y no resulta nada. Cambié de conexión y módem inalámbrico y nada. No tengo ningún *software* no oficial de Nintendo. Obviamente tampoco he modificado internamente el Wii.
¿Qué puedo hacer? Tengo la versión 3.4 y siempre se actualizó sin ningún problema, el resto de las funciones en línea del Wii trabaja perfecto. Entonces, ¿cuál es la falla? Por favor, si saben algo oficial por parte de Nintendo (si es que hay algún problema con la actualización), ¿podrían avisarlo a través de la revista, podcast o en los foros?

Alexiss Gómez Cruz
Vía correo electrónico

Es una pena que no puedas actualizar tu consola, mi estimado Alexiss. Nosotros hemos probado con varias consolas y en ningún momento nos ha causado error, salvo cuando Master se apropió del ancho de banda para bajar sus videos de JPop, pero fuera de ello, todo ha ocurrido de acuerdo con el plan. De hecho, hasta nuestros cuates que hemos consultado la libraron sin inconvenientes (al menos es lo que ellos mismos nos han comentado), por lo que creo que se debe a algún conflicto con tu conexión o proveedor de Internet, porque de otra, no creo que haya un complot para que tu consola sea la única que no actualice. De todas maneras, preguntaremos a Nintendo si pasa algo y, de cualquier forma, si alguien más tiene este problema sería bueno que nos lo comentaran.













¡Qué tal, **Mario**! Quería saber qué tan cierto es el rumor de que Capcom estaría dispuesta a lanzar en América durante el mes de junio, **Resident Evil: Archives**, un juego para Wii en el que se recopilarían **Resident Evil: Zero** y **Resident Evil: Remake**, dos de los mejores juegos aparecidos en la consola de la anterior generación de Nintendo. Y si ese fuera el caso, entonces una recopilación de **Resident Evil 2, 3** y **Code Veronica** bajo el nombre **Resident Evil: Archives 2**, sería más que probable.

Gerardo Viquez
Vía correo electrónico

Aparte de ser un libro publicado por Brady Games, **Resident Evil: Archives** es un videojuego que próximamente verá la luz para nuestro Wii (mundialmente, eso sí). El libro contiene arte conceptual de la serie (bastante completo), así como una amplia explicación de los personajes y cómo se relacionan entre ellos, en sí, lo necesario para que te empapes de esta franquicia y cada vez conozcas más sobre los zombis de Raccoon. Por ahora sólo lo puedes encontrar en inglés, pero no dudamos que pronto lo pongan también en español como ha ocurrido con las novelas anteriores. El videojuego saldrá a finales de junio tal como lo comentas y nada nos gustaría más que no fuera la única edición, sino que remasterizaran los demás para Wii, utilizando el concepto de **Resident Evil 4** o, por lo menos, agregando detalles adicionales que expandan nuestros horizontes de la franquicia, pero eso sólo lo definirá Capcom más adelante (cruza los dedos).

¡Qué tal, Club Nintendo! Saludos desde Costa Rica al único y sin igual, mi mentor, **Dr. Mario**. ¿Cómo va todo allá en el Mushroom Kingdom? ¿Cómo están **Luigi** y **Peach**? Bueno, voy al grano:
1.- ¿No tienes planeada una nueva aventura para el Wii?
2.- ¿Es cierto el rumor de **Super Smash Bros.** para Nintendo DS? Lo escuché de un amigo.
3.- ¿Por qué no hacen una lista de los peores juegos de Wii o de Nintendo GameCube?
4.- ¿Saldrá **Super Smash Bros. Melee** para *New Play Control* de Wii?
5.- ¿El sistema de puntos de recompensas de Wii está aquí en mi país, Costa Rica?
6.- ¿SEGA no tiene nuevos planes para más juegos o para volver como una consola?, es que me gustan mucho los juegos de SEGA (en especial **MadWorld**).

David Rojas
Costa Rica

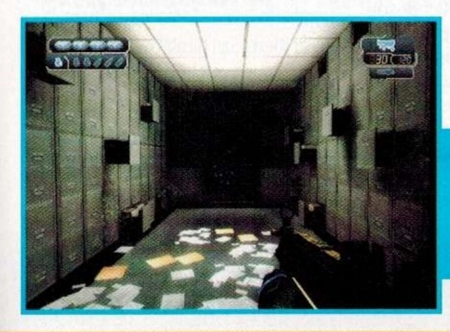
Por supuesto que tengo planes, pero los del equipo de desarrollo siguen analizando las mejores opciones. Mientras tanto, te recomiendo que juntes tus billetes porque pronto estará disponible **Mario & Luigi 3**, que ya los japoneses tuvieron el gusto de jugarlo y honestamente (y sin que suene subjetivo) está mucho mejor que las versiones anteriores, incluso ahora **Bowser** tendrá una participación mucho más interactiva.
Te aplicaron la del teléfono descompuesto, Dave. Hay que tomar en cuenta que la serie de **Super Smash Bros.** tiene tanta popularidad que muchos se aprovechan para crear rumores, uno de ellos es sobre una versión para Nintendo DS que, si te soy honesto, sería el primero en comprar, pero por desgracia, no hay planes para su desarrollo; sin embargo, nada está escrito y no descartemos que Nintendo nos dé la sorpresa más adelante y créeme, el día que ello ocurra, en Club Nintendo seremos los primeros en dar de brincos y pasarles la noticia de inmediato.
Los puntos de recompensa por compras de productos Nintendo no aplica para América Latina, es una promoción bastante buena que únicamente está disponible en países como España, Estados Unidos, Canadá, Japón y algunos más, pero lamentablemente, no hay nada para nosotros. Esperemos algún día contar con esos beneficios pues incentivan la compra formal y son todo un agasajo para los verdaderos fans.
Por supuesto que SEGA seguirá dándonos sorpresas en Wii y Nintendo DS, pues ya es un licenciatario consolidado que ha tenido excelentes resultados con sus títulos para la Gran N. **Sonic** es un claro ejemplo. En cuanto a si volverán al mundo de las consolas… no lo creo. Por alguna extraña razón y aunque sus sistemas han sido en general buenos, no han gozado de la popularidad que desearan, fue así que la compañía tomó la decisión de dejar a un lado su paso como hardware, para dedicarse al software que les está generando tanto éxito, aunque también han tenido sus descalabradas.

Mientras esperas el lanzamiento de los próximos títulos de **Resident Evil**, te recomiendo que le eches un ojo a los diferentes libros que han salido sobre la serie, en especial Archives, el más reciente y completo que será un agasajo para los fans.

¡Hola, **Mario**! ¿Cómo te va con las aventuras? Primero unas felicitaciones para su impresionante revista, es la única de Nintendo aquí en Chile y no es por nada, pero también la considero como la mejor que he visto. Mándale saludos a todos los del Club y a ti en especial (también a **Link** y todos los íconos de Nintendo). Tengo un par de preguntas para ti, aquí van:
1.- Yo soy un gran fan de la travesía de **The legend of Zelda**, así que busqué en Youtube y en otras webs y vi que se está preparando otro **The legend of Zelda** que se llama **The legend of Zelda: El péndulo de la Luz**, y pregunto ¿es cierto o son solamente rumores?
2.- Con esto de los juegos de GameCube en el *New Play Control*, ¿saldrá el *remake* de **Wind Waker** y **Four Sword Adventures** y obviamente el famosísimo **Super Smash Bros. Melee** y otros éxitos de Nintendo GameCube?
3.- También soy gran fan de **Resident Evil** y **Sonic** y en el colegio, conversando con los amigos, un niño de un curso superior al mío, me dijo que **Sonic the Hedgehog** (el que salió para el Xbox 360 y PS3) no resistía el Wii con tan buenos gráficos, ¿es cierto?

Aníbal Sierra
Vía correo electrónico

Muchas gracias por tus saludos, qué gusto que nos leas. **El péndulo de la Luz** fue un video creado para Internet, pero ni remotamente es oficial de Nintendo y, por consiguiente, no habrá dicha edición, así que caíste redondito en las garras de los rumores. Asimismo, Nintendo ha comentado que no tratará de revivir todos sus juegos de GameCube en *New Play Control*, pues sólo se limitará a algunos que ya se hicieron oficiales, por lo que vemos muy complicado que se concrete algo con los títulos que mencionas.
Hay que tomar en cuenta que cada consola tiene sus pros y sus contras, por ejemplo, el Xbox y PS3 tendrán mejor calidad gráfica, pero no cuentan con un sistema de control tan versátil como el de Nintendo. Así, en ocasiones es complicado que haya conversiones en multiplataformas y si bien la competencia tiene sus exclusivas, también ocurre en Nintendo con títulos tan geniales que se ha demostrado que garantizan la diversión y entretenimiento de los fans (tradicionales y nuevos agregados). Así que no te rompas la cabeza con esas cuestiones, mejor disfruta la excelente gama de juegos para Wii que irá creciendo y volviéndose más interesante con las nuevas tecnologías como Wii MotionPlus, Balance Board y Wii Speak, entre otras.



SEGA desarrolla y publica numerosos títulos sensacionales y sí, **MadWorld** está genial, pero deja que llegue **The Counduit**, juego que revolucionará el estilo de experimentar los videojuegos en Nintendo, al menos por su eficiente desarrollo y cualidades gráficas.



¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cuándo sale el nuevo título de **Resident Evil: The Darkside Chronicles**?

Lucio Díaz
Vía correo electrónico

Según estamos enterados, la secuela de **Umbrella Chronicles** (en donde ahora sí veremos la acción de **Resident Evil 2**) estará lista como exclusiva para Wii en diciembre… pero del 2010). Sí, sé que falta mucho tiempo para jugarlo, pero ojalá Capcom haga que la espera valga la pena y nos dé muchas sorpresas con este título.

¡Qué onda, **Dr. Mario**! ¿Cómo está todo por allá? Espero que bien. Bueno, es la primera vez que escribo a la revista y tengo que felicitarlos por el excelente material mensual incluido en las revistas, ya que está lleno de nuevas y refrescantes ideas. Esperamos que sigan así.
El motivo de la presente es para la misma pregunta que muchos de los lectores nos hemos hecho. ¿**Resident Evil 5** no saldrá para Wii? Ya que observé en internet un diseño de la presentación del juego para Nintendo y se veía de lo mejor.
La siguiente pregunta es: ¿me aconsejas comprar **Smackdown VS RAW 2009**?
Bueno, **Dr. Mario**. Espero que tengas muchas entregas por delante porque no hay buenos títulos para Wii hasta el momento.

Élite Zero
Vía correo electrónico

Al contrario, muchas gracias a todos ustedes que mes a mes nos siguen, porque ayudan a que la comunidad de Club Nintendo continúe creciendo, y nos nutren con información vital para conocer sus gustos y así crear una revista que vaya de acuerdo con lo que los fans queremos ver y leer. Por lo que veo, tus esperanzas de **Resident Evil 5** para Wii siguen firmes, pero lamento decirte que es más que un hecho que esa entrega en específico no llegará al Wii de Nintendo. Sí, sé que es una desgracia y que los fans no nos quedamos satisfechos con los *remakes* o con las versiones nuevas tipo *Rail Shooter* (por muy buenas que estén), pero fue una decisión de Capcom que esperemos algún día corrija.
Si eres fan de las luchas es altamente recomendable la edición 2009 de **Smackdown VS RAW**. La primera vez que lo vi en Wii, pensé que iba a ser complicado por el uso del Wiimote y Nunchuk (porque ya estaba muy acostumbrado al del N64 y GameCube), pero en cuanto le pusimos las manos encima, no parábamos de jugar hasta que sacamos a las Divas y nos volvimos campeones de la lucha libre. Lo bueno es que incluye a todas las figuras actuales de ambas empresas y así puedes enfrentar a los gladiadores para ver quién es quién en el cuadrilátero virtual.

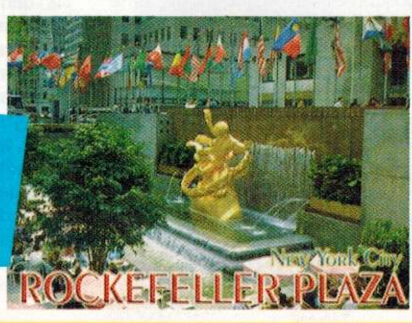


Son pocos los juegos de peleas para la consola portátil, pero si quieres uno de calidad y que cumpla tus expectativas -seas o no fan de la serie-, te recomendamos ampliamente Bleach: The Blade of Fate.

¡Qué tal, mi estimado **Dr. Mario**! Espero que estés bien; vamos al grano. Tengo estas preguntas que me traen loco. Espero que me las contestes lo antes posible.
1.- ¿Hay alguna forma de poder tener comunicación con jugadores que se encuentren dentro de la conexión Wi-Fi de Nintendo? Algo como el de la compañía Microsoft (una diadema, con micrófono y bocina y toda la cosa).
2.- En su revista del mes pasado,en la sección Un Vistazo a Japón mencionaron algo sobre un juego de **Bleach** para Wii. ¿Me podrían decir el nombre de este juego y cuándo salió? Es que soy un gran fanático de esta animación.
3.- ¿El Nintendo DSi será compatible con aplicaciones de Nintendo DS Lite como el **Pictochat**, la conectividad para poder jugar algún juego en una misma red y demás?
4.- ¿Hay planes de parte de Konami para sacar al mercado algún juego de la serie de **Yu-Gi-Oh!**?
5.- ¿Cómo se compran los Nintendo Wii Points? Porque necesito puntos para comprar los titulos del 64 que siempre quise jugar como el **Mario Kart 64**, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** y **Star Fox 64**, entre muchos otros.

Oliver González López
Vía correo electrónico

Para Nintendo, por ahora el único modo de tener comunicación directa con otros usuarios de Wii o Nintendo DS es a través de los juegos que posean compatibilidad con voz o datos, es decir, en Wii a través de **Animal Crossing City Folk** usando el Wii Speak y en Nintendo DS con títulos como **Metroid Prime Hunters**, pero no hay algún método tipo mensajería instantánea para lograrlo. También puedes enviar correos a través del Wii, pero debes tener el Friend Code de tus amigos antes de mandar un mensaje y, por supuesto, ambos necesitan estar conectados a Internet. En el caso del **Pictochat** para Nintendo DS, únicamente es de forma local y no por Internet.
Así es, en Un Vistazo a Japón comentamos sobre **Bleach: Shattered Blade**, una gran opción para los fans de la franquicia, pero déjame decirte que la edición de Nintendo DS (**The Blade of Fate**) es inmensamente superior y podríamos catalogarlo como de los mejores títulos de peleas para el portátil. Ambos ya están disponibles desde hace un tiempo, así que no tendrás problemas en encontrarlos.
El Nintendo DSi sí tiene su versión de **Pictochat** y, por supuesto, la conectividad tanto local como Wi-Fi, pero implementa nuevas funciones de entretenimiento a través de la cámara, convirtiéndolo en un sistema mucho más poderoso y capaz de realizar múltiples funciones por Internet (descargas de juegos, envío de imágenes y demás).
La nueva entrega de **Yu-Gi-Oh!** para el Nintendo DS salió en mayo pasado bajo el nombre de **Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator World Championship Tournament 2009**, en donde tendrás una lista actualizada de tarjetas y personajes para dar continuidad a las heroicas aventuras de **Yugi**. Esperemos que pronto también se incluya una versión para Wii porque ya ha pasado mucho desde el último título casero. Por último, los Wii Points los compras utilizando tarjeta de crédito o débito y a través del Canal de Tienda de la consola. Te recomiendo que le comentes a tus papás o a alguien mayor para que te asesore (con los datos del banco) al momento de hacer la compra.



Agradecemos a Priscila Loya, quien amablemente nos envió algunas postales de la Gran Manzana.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte por correo:
Kimbel Contreras; Táchira, Venezuela
Rodrigo Valdés; Toluca, Edomex
Camila Cornejo; La Paz, Bolivia
Orlando Santacruz; Fresnillo, Zacatecas
Yahir Alaniz; Cd. Juárez, Chihuahua
Santiago Esparza; Aguascalientes, Ags.
Alejandro Fierro; Guadalajara, Jalisco
Mitza Priscila; Ensenada, Baja California
Agustín Della Roca; Zapopan, Jalisco
Valeria Barbosa; Tijuana, Baja California
Damián Campos; Santiago, Chile
Antonio Espinoza; Cd. Juárez, Chihuahua
Humberto Rivera; Samayoa, Guatemala
Anuar Alexis; San Nicolás de los Garza, N.L.
Matías Carrasco; Santiago, Chile
Luis Celedón; Ahuacatlán, Nayarit
Emiliano Sánchez; Morelia, Michoacán
Eduardo Medina; Anzoateguí, Venezuela

El rombo de la portada
En junio estuvo aquí.

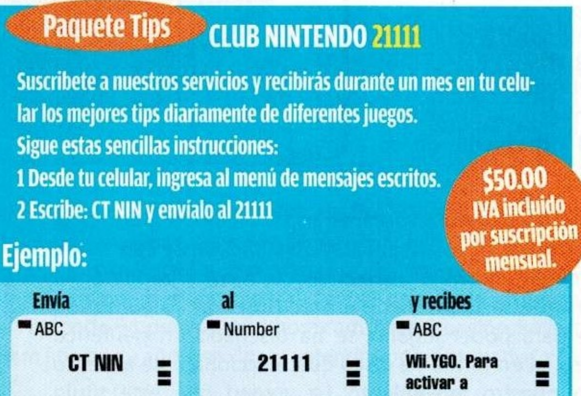






Imágenes y Tips

Servicio sólo para México



Paquete Tips CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

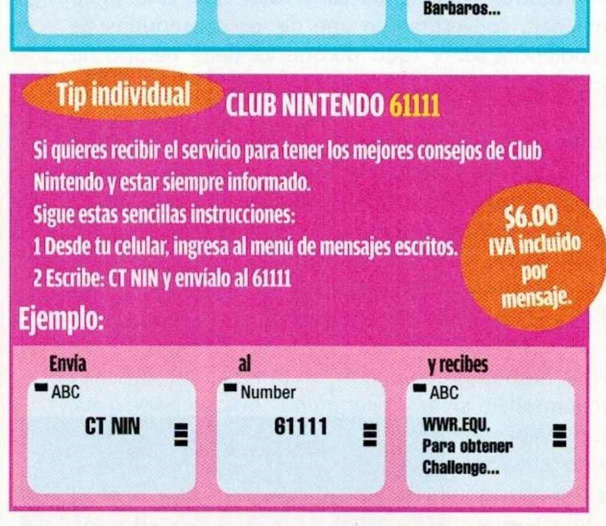
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC Wii.YGO. Para activar a Barbaros...



Tip individual CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC WWR.EQU. Para obtener Challenge...



Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator: World Championship 2009 (Wii)	Grand Theft Auto: Chinatown Wars (NDS)
Punch Out!! (Wii)	The King of Fighters Collection: The Orochi Saga (Wii)
Bleach: Shattered Blade (Wii)	Castlevania III: Dracula's Curse (CV)
Nicktoons: Attack of the Toybots	EQUILIBRIO (WW)
Blazing Angels: Squadrons of WWII (Wii)	Excitebots: Trick Racing (Wii)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

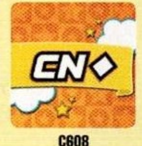
TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111


C607


C608


C609

C610


C611

C612

Ejemplo:

Envía: ABC CT FOTO C609

al: Number 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

Ejemplo:

Envía: ABC CT LOGOCOLOR C619 JUAN

al: Number 31111

$15.00 IVA incluido



C614



C615



C616



C613
C617



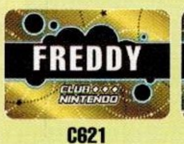
C618




C619



C620



C621



C622



C623



C624

Una experiencia musical se aproxima



Uno de los fenómenos más recientes en la industria responde al nombre de **Guitar Hero**; esta franquicia, que comenzó con un éxito moderado en sus dos primeras versiones, es ahora un pilar para Actvision y como tal, la compañía sabe lo importante que es mantenerse en la cúspide, de manera que además de **Guitar Hero Metallica** para Wii y **Modern Hits** para Nintendo DS, acaba de revelar que ya se encuentra trabajando en el futuro de su línea musical.

Para empezar, han hecho oficial que habrá **Guitar Hero V**, el cual seguirá el estilo establecido por la versión **World Tour**, es decir, podrán participar hasta cuatro personas tocando instrumentos como son guitarra, bajo y batería, o si lo prefieren, interpretando los temas con ayuda del micrófono. Cabe resaltar que hasta el momento el único cambio en la estructura que se ha informado, es la posibilidad de pausar el juego y cambiar el instrumento de los integrantes en cualquier momento.

Por otro lado, se confirmó un secreto a voces: están trabajando en **DJ Hero**, que como su nombre lo indica, estará enfocado a la mezcla de canciones, incluyendo géneros musicales como electrónico y hip-hop; lo interesante de este título viene en relación con su *gameplay*, ya que para poder jugarlo, se ha diseñado un periférico especial en forma de disco que reaccionará de acuerdo con nuestro movimiento. La verdad que este título pinta para convertirse en uno de los consentidos de la audiencia, sobre todo porque ya tiene tiempo de haberse prometido.



Seguro que en los siguientes meses, este accesorio será de los más deseados.

Si todo esto se te hace poco, espera, hay más, pues revelaron que también aparecerá **Band Hero**, un juego que aunque de entrada parece tomar toda la esencia de **Guitar Hero**, estará enfocado al público que nunca ha tenido contacto con la serie, por lo que se presume contará con un *gameplay* simplificado. No existe aún fecha para la aparición de estos juegos, pero todo indica que pudiera ser este mismo año cuando los conozcamos, así que la fiesta no parará en un buen rato.

Un regreso que todos esperábamos

Existen obras que a pesar del tiempo se mantienen en lo más alto de sus respectivos géneros, todo gracias a los aportes que hicieron a la industria; dentro de esa élite encontramos juegos como **Contra**, un título de acción en *side scroll* que apareciera para el NES hace ya un par de décadas de la mano de Konami. Desde entonces ha tenido algunas secuelas, siendo la última para consola casera (que valiera la pena), la que apareció en el Super Nintendo, situación que provocaba la molestia de sus fans, ya que ansiaban ver la franquicia instalada en las nuevas generaciones.

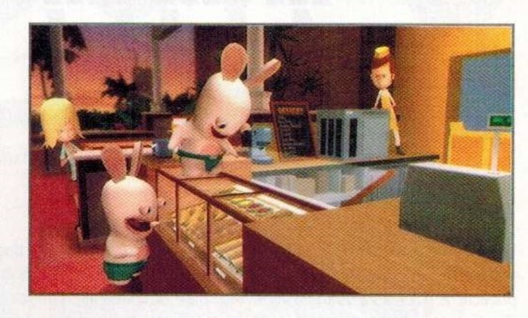


Pues bien, al parecer el tiempo de espera se verá recompensado... aunque de momento sólo para los japoneses, ya que en su canal de WiiWare está disponible desde el pasado 12 de mayo un nuevo capítulo de esta saga, el cual recibió el nombre de **Contra Rebirth**. Lo interesante del juego es que está recreado usando el estilo clásico de la serie, y se nota en todo momento, sobre todo en la movilidad, los personajes responden de manera increíble a las indicaciones que se les dan, lo que es vital para esquivar la increíble cantidad de enemigos, disparos y explosiones que existe en pantalla al mismo tiempo.



Contra Rebirth es, en una palabra, espectacular, su nombre lo dice todo, es el renacimiento de esta saga. Al momento de escribir esta nota, no existían planes de trasladarlo al canal americano de WiiWare, sin embargo, la franquicia tiene millones de seguidores en esta parte del mundo, por lo que las posibilidades son bastantes; esperemos que así ocurra.

¡Los conejos se revelan!





Parece que estos conejos neuróticos han logrado gran popularidad, al grado de que van a protagonizar su propia aventura en exclusiva para Wii.

Una de las series más populares para Wii, es la de **Rayman Raving Rabbids**, que desde su primera aparición se colocó en el gusto de los videojugadores gracias a una movilidad sencilla pero divertida, lo que le ha valido algunas secuelas. Lo gracioso de estos juegos, es que a pesar de que el protagonista tendría que ser **Rayman**, el carisma de los conejos desquiciados lo ha situado en un papel secundario, lo que ha ocasionado que la gente de Ubisoft haya tomado una importante decisión: mandar a descansar a su mascota para que los conejos vivan su propia aventura.

Ahora bien, algo que vale la pena mencionar, es que este nuevo título se alejará por completo de los miniuegos, que habían sido la esencia de las entregas pasadas, para ahora experimentar con el género de acción aventura en escenarios en 3D. La historia del juego es bastante cómica, los famosos conejos quieren exterminar a la raza humana, para lo cual intentarán todo tipo de planes, manteniendo el humor que ha caracterizado a esta serie.

El nombre del juego será **Rabbids Go Home** y será exclusivo para Wii, lo que nos hace pensar que se utilizarán de manera creativa las ventajas del control del sistema; esperamos que esta nueva aventura se convierta en un título extraordinario, tiene mucho tiempo que la compañía gala no nos ofrece un juego al estilo de **Rayman 2** en el Nintendo 64, pero tal vez ahora cambie la situación. Su fecha de salida está pensada para finales de año, pero los mantendremos informados de cualquier cambio.

Vuelve la época dorada de Pokémon



Después del lanzamiento de la versión **Platinum** de **Pokémon** para Nintendo DS, pensamos que la franquicia estaría en calma por un rato, pero parece ser que La Gran N aún nos tenía sorpresas reservadas para todos los entrenadores del mundo. Lo anterior lo decimos porque hace tan sólo unas semanas, se ha informado en Japón que durante este año aparecerán en dicho país, *remakes* de las populares ediciones **Gold** y **Silver**, originales de Game Boy Color, pero que ahora darán el salto a la pantalla táctil del NDS.

Lo anterior forma parte del festejo por el décimo aniversario de estas versiones (vaya que ha pasado el tiempo), no se ha dicho mucho respecto a su *gameplay*, pero creemos que gracias al *stylus* podremos seleccionar desde los ataques hasta los ítems de una manera más cómoda y rápida; de lo poco que parece estar confirmado, es que ahora el **Pokémon** que se elija al comenzar el juego, caminará junto a nosotros por los pueblos, justo como pasaba en la edición **Yellow** con **Pikachu**, pero tendremos que esperar a que esto sea oficial.

No se ha comentado si serán compatibles con las versiones **Platinum**, **Diamond** o **Pearl**, pero sería interesante que se integrara esa opción, sobre todo para cuestiones de intercambio, por ahora sólo queda esperar a que se mencione algo respecto a nuestro continente, lo cual podría suceder en el E3 de este mes, ojalá así sea.

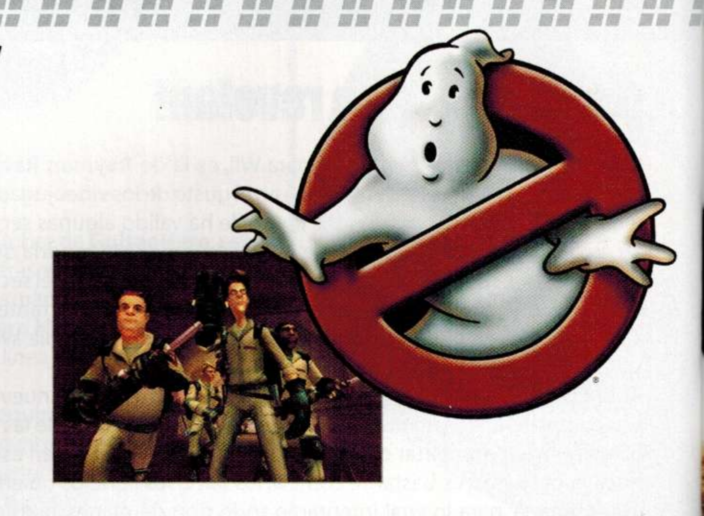
En este nuevo juego nos esperan grandes aventuras; ¿conoceremos distintas criaturas para capturar?





TOP 10

Por Mariana Suárez Molnar



Ghostbusters: The Videogame (Wii)

Llegó el momento de hacerle frente a los fantasmas y qué mejor que a través de la nueva entrega de **Ghostbusters: The Videogame** para Wii y Nintendo DS que Atari tuvo a bien en publicar. A diferencia de otras versiones, para Nintendo se optó por utilizar el estilo de *Cell Shading*, concibiendo una historia más caricaturesca que realista, pero conservando la diversión y acción humoristica clásica de la franquicia. Durante tu misión, te integrarás al legendario equipo neoyorquino en busca de los secretos más enigmáticos del mundo paranormal, continuando con la línea definida por las dos películas anteriores y mostrando cada uno de los objetos y artefactos clásicos para capturar a esos seres ectoplásmicos.



2 Punch-Out!! (Wii)

Little Mac regresa para devolvernos la emoción del pugilismo en todo su explendor, tan dinámico como lo vimos en el NES y Super NES, pero con las innovaciones actuales que lo hacen superior. Además, por si fueran pocas las ventajas de jugar con los controles del Wii, podrás utilizar la Balance Board para sentir que en verdad estás frente a tu oponente, moviéndote de un lado a otro para esquivar sus golpes y dándole poderosos golpes con tu gancho izquierdo o derecho. Gráficamente se apega a la caricatura con detalles visuales en *Cell Shading* para conservar la idea de su original. Practica tus mejores ataques y vence a toda la línea de boxeadores que te esperan antes de conquistar el cinturón.



3 Grand Theft Auto: Chinatown Wars (NDS)

El Nintendo DS fue la plataforma perfecta para que Rockstar Games nos diera una nueva probada de su popular franquicia **Grand Theft Auto**, pues antes ya la habían lanzado en portátiles de Nintendo, pero nunca con el éxito y calidad que vemos con **Chinatown Wars**. En primer lugar, sentimos libertad plena de movimiento y una cantidad inmensa de misiones por resolver, resultando en múltiples horas de juego con gráficos sensacionales que destacan ante muchos de los títulos recientes de Nintendo DS. Del *gameplay* ni se diga, se adapta perfectamente a la plataforma, tanto en los botones convencionales como en el uso del *Stylus*. En resumen, un infaltable en tu colección.



4 Guitar Hero Metallica (Wii)

El recién estrenado **GH Metallica** sigue dando de qué hablar. Sin duda superó en mucho a la edición de Aerosmith, pues de entrada podrás participar con cada uno de los instrumentos e incluso tienes la oportunidad de agregar un pedal extra para la batería, incrementando la dificultad y tocando las rolas como todo un profesional. La lista de canciones de Metallica abarca desde sus primeros *hits* hasta los últimos, incluyendo tres temas de su última producción discográfica, Death Magnetic y, por supuesto, se agregaron canciones de otras bandas para incrementar la variedad, siendo éstas escogidas directamente por James Hetfield y compañía.



5 Excite Bots: Trick Racing (Wii)

En los inicios del Wii, Nintendo puso ante nuestras manos una asombrosa carrera en camionetas, y ahora lo harán a través de robots futuristas con ruedas que darán piruetas por toda la pista para alcanzar los primeros lugares de tu diversión. En esta misma edición encontrarás un reportaje completo sobre **Excite Bots**, donde te platicaremos los pormenores del juego, así como las diferentes formas de utilizar el control y la cantidad de personajes y pistas que se incluyeron. Así que no importa si eres fan de la velocidad o sólo buscas pasarte un buen rato en compañía de tus amigos; este título te dará todo lo que necesites para entretenerte.

6 Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time (Wii)

En Square-Enix siguen firmes con la historia de **Final Fantasy Crystal Chronicles** para Nintendo y en esta ocasión tenemos una nueva entrega que llegará tanto al Wii como al Nitendo DS, teniendo la particularidad de que son plenamente compatibles para juego en línea, es decir, sin importar si tienes la versión casera o portátil, podrás entrar a Internet y participar en una aventura *online* con tus amigos o con personas de cualquier parte del mundo. Gráficamente se conserva como en ediciones anteriores, pero sí destaca en el NDS donde vemos escenarios perfectamente ambientados y buena animación de personajes.

7 Guitar Hero Smash Hits (Wii)

Para que complementes tus conciertos en el escenario virtual de **Guitar Hero**, échale un ojo a **Smash Hits**, un compendio que reúne temas de las entregas pasadas, los mejores *tracks* en un solo disco, listo para que lo disfrutes por primera ocasión con todos los instrumentos y hasta utilizando el doble pedal que vimos por primera ocasión en **Guitar Hero Metallica**. Décadas de historia musical, abarcando múltiples géneros y estilos. Incluso, podrás disfrutar de una canción de la versión de Aerosmith. Por supuesto, se conserva la idea de crear tus propias canciones y subirlas a la tienda GHTunes para que cualquier usuario del mundo las pueda descargar y así conozca tu talento.

8 X-Men Origins: Wolverine (Wii)

Luego de ver la cinta de los orígenes de **Wolverine** es claro que los fans de los videojuegos sintamos ganas de probar la versión interactiva de Activision. Así, el juego te llevará por las primeras misiones del futuro pupilo del profesor **Xavier**, sus combates legendarios mientras formaba parte de un grupo de mutantes bajo el mando de **Stryker** y, por supuesto, cómo consiguió las garras de Adamantium que lo han caracterizado en los cómics y por las cuales se ha vuelto un poderoso oponente que lucha contra los rebeldes mutantes. A diferencia del filme, aquí veremos a muchos otros guerreros más e incluso habrá un peligroso acercamiento con los centinelas y **Deadpool**.

9 Rhythm Heaven (NDS)

No se trata tan sólo de otro título de ritmos ni de minijuegos simples, pues ahora Nintendo, como suele hacerlo, nos trae una nueva propuesta musical llena de ingenio y creatividad, donde nuestro talento se pondrá a prueba junto con nuestra sincronía. De inicio, deberás poner tu Nintendo DS como si fuera un libro, para así disfrutar y aprovechar mejor ambas pantallas. Básicamente todos los juegos se basan en la pantalla táctil y el *Stylus*, sin embargo, algunos otros requerirán de botones para completarse. El juego consta de 10 niveles con cinco escenas secundarias cada uno.

10 Klonoa (Wii)

Hace algunos años vimos apariciones de **Klonoa** para el Game Boy Advance, pero jamás en consola casera de Nintendo, por ello nos emociona tanto el comentarles que por primera vez, este curioso héroe llegará al Wii para mostrar toda la magia de su mundo en un título de plataformas al estilo de la vieja escuela. Quizá nos hubiera gustado más si se tratara de una nueva aventura, pues como te comentamos en la reseña, se trata de una adaptación de la primera entrega que tuvo el Play Station hace 11 años. Claro, con gráficos optimizados y *gameplay* único con los controles del Wii, marcando así una diferencia clara.



Encuentra los productos oficiales en tiendas departamentales.

Log@n in

Por Toño Rodríguez

Este número de Club Nintendo se caracteriza por las noticias que se han generado a raíz de la Electronic Entertainment Expo de Los Ángeles, en unas páginas más encontrarás la información de Nintendo. Ahora, antes de que llegues ahí, ¿qué tal unas notas de interés? Seguramente quedarás complacido (a) con los lanzamientos que están llegando para los sistemas de Nintendo en esta temporada. No pierdas más tiempo y checa cada uno de los textos que están a continuación.

Un nuevo título de acondicionamiento para el Wii

Tal parece que las compañías se están tomando muy en serio ofrecer acondicionamiento físico a través de la consola casera de Nintendo. En su momento fue Wii Fit, después Electronic Arts presentó EA Active, ahora Sega anuncia junto con Daisy Fuentes, ex conductora de MTV Latino, el nuevo desarrollo basado en la técnica Pilates.

Tal vez no es un juego para los que somos videojugadores de hueso colorado, pero ¿qué tal de regalo para la mamá, tía, amiga o novia?

Otra razón más para quemar esas calorías

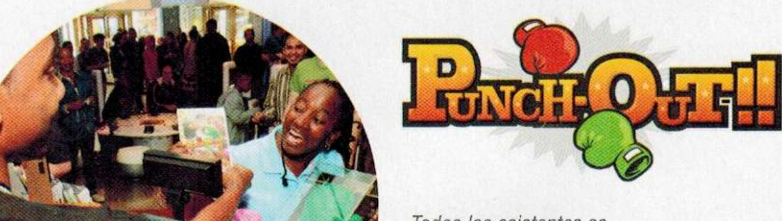


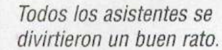




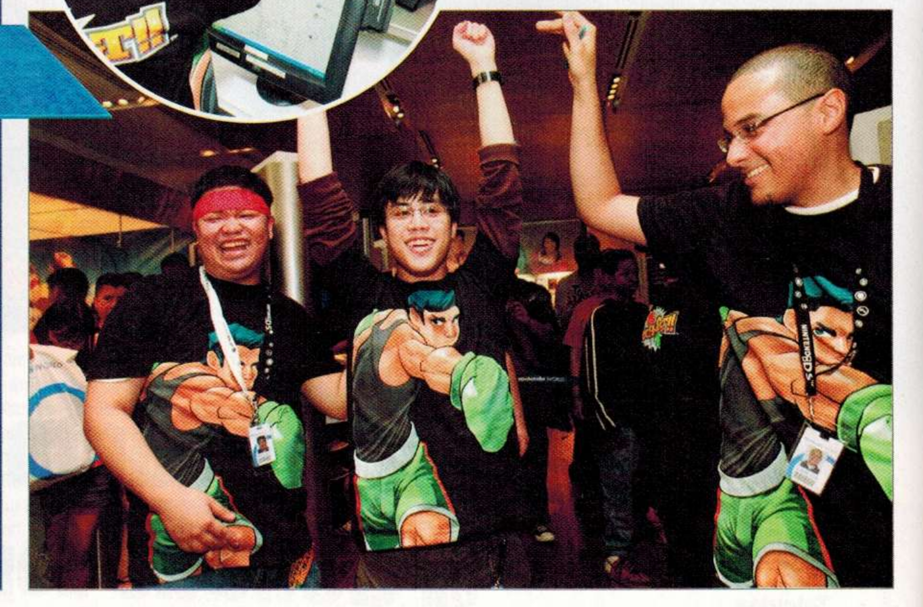
Regreso en grande de Punch-Out!! El combate inició en la ciudad de Nueva York

El 16 de mayo fue el día marcado para la llegada de los retadores al título de la asociación mundial de boxeo del videojuego, el escenario fue la Nintendo World, sí, esta tienda en donde se hacen a menudo presentaciones de los lanzamientos de Nintendo. Además de participar en las eliminatorias, los presentes pudieron adquirir el juego antes de la fecha oficial marcada en el calendario para su lanzamiento. La afortunada Kim C. se llevó a su casa la primera copia del juego a la venta, pero no sólo eso, también recibió un guante de **Little Mac** conmemorativo de la ocasión. ¡Qué suerte!





Todos los asistentes se divirtieron un buen rato.

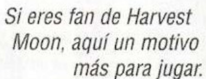


Natsume lanza Harvest Moon: Sunshine Islands para el Nintendo DS

Esta serie está dando mucho de qué hablar, ya que la compañía anunció la salida de varios títulos bajo esta marca. Podemos mencionar que no sólo el portátil de Nintendo tendrá juego, también se tiene previsto la salida de **Harvest Moon: Animal Parade** para el Wii.

En Sunshine Islands tendrás que recorrer la isla conociendo nuevos personajes y animales que interactuarán con tu entorno. Así que si estás listo (a) para devolver a la isla su antigua gloria (perdida por un terremoto), espera el lanzamiento de este prometedor juego.





Si eres fan de Harvest Moon, aquí un motivo más para jugar.



The Conduit, listo desde el 23 de junio

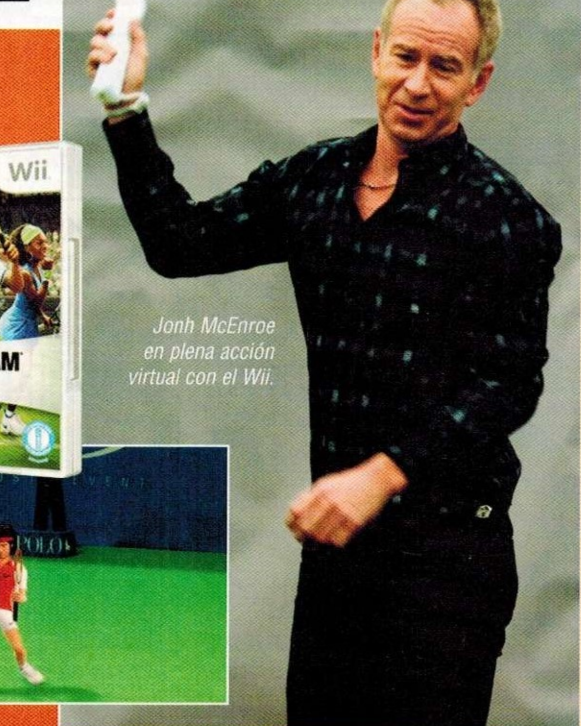
Apenas hace unos días fue el lanzamiento de este videojuego, el cual, como puedes ver en la imagen, luce bastante bien. El título desarrollado exclusivamente para el Wii por High Voltage Software nos hace ver que aprovecharon la capacidad del sistema para entregarnos un buen *gameplay* y gráficos detallados. Otro de los elementos a resaltar del juego es el modo *multiplayer*, permitiendo a 12 jugadores competir en una gran variedad de modos de juego.

Por cierto, **The Conduit** es de los primeros desarrollos de terceras partes que es compatible con el Wii Speak de Nintendo.

John McEnroe regresa a las canchas con Grand Slam Tennis

EA lleva al deporte blanco directamente al Wii; con la inclusión del Wii MotionPlus, **GST** ofrece una experiencia más completa de juego, dando más realidad a los raquetazos acostumbrados a raíz de la salida de **Wii Sports**. En el juego encontrarás a más de 20 estrellas del tenis mundial, esto, aunado a las canchas más importantes del circuito mundial, lo hacen un juego lleno de autenticidad. ¡Lo bueno es que John usa la correa del Wiimote!





Jonh McEnroe en plena acción virtual con el Wii.



¡Moviliza tu celular!

"Servicios sólo para México"

SONIDOS REALES



DEYANIRA RUBI
ENVÍA CN REAL DEYANIRA1
al 31111



POLLITAS
ENVÍA CN REAL POLLITAS2
al 31111



FAMILIA PELUCHE
ENVÍA CN REAL PELUCHES1
al 31111



CHAVO DEL 8
ENVÍA CN REAL CHAVO1
al 31111



ÑOÑO
ENVÍA CN REAL NONO1
al 31111



POPIS
ENVÍA CN REAL POPIS
al 31111

Precio por sonido real: $15 con IVA incluido. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

NOMBRETONOS

Escucha tu nombre con el estilo de música que te identifica.

ENVÍA CN REAL + "tu nombre" al 31111
Ejemplo: CN TECNO MARIA



NOMBRETONO	CLAVE
RAP	RAP
REGGAETON	REG
TECNO	TECNO

Consulta lista de nombres disponibles en esmasmovil.com

Precio por tononombre: $15 con IVA incluido. Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

TAIRA CHAN® & FRIENDS



NEKITO8



TAIRA5



MARUDA2

NEKITO1



TAIRA10

SUMITO3



SUMITO6

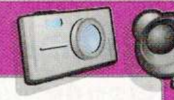


TAIRA6

Como bajar imágenes:
Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO TAIRA5

Precio por imagen: $15 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado

COMBOS

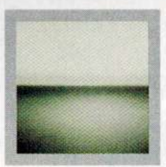




Gotas de agua dulce
Juanes
CLAVE: GOTAS



One, two, three, go
Belanova
CLAVE: ONETWO



Get on your boots
U2
CLAVE: BOOTS



Moonson
Tokio Hotel
CLAVE: MOONSON



Decode
Paramore
CLAVE: PARAMORE



Esto es lo que soy
Jesse y Joy
CLAVE: TONTAS



Reptilectric
Zoé
CLAVE: REPTILECTRIC

Instrucciones para descargar combos:
Envía CN COMBO + "clave" al 91111 Ej: CN COMBO BOOTS
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado.

Precio por combo: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

TONO + IMAGEN

JUEGOS EXCLUSIVOS



AMERICA



TIGRES

CHIVAS

Instrucciones para descargar el juego:
Envía CN JUEGO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN JUEGO CHIVAS









Precio por juego: $30 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

Compañía: **Nintendo** Desarrollador: **Nintendo** Categoría: **Ritmo**





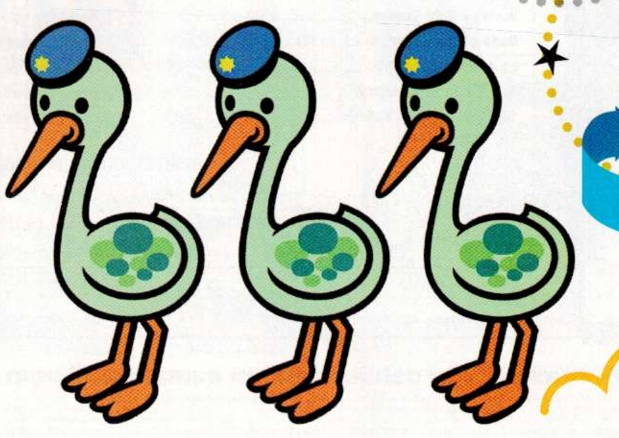
Nintendo siempre se ha preocupado no sólo por hacer mejoras a los conceptos tradicionales de videojuegos como lo son aventura, deportes o RPG, sino que también busca crear algunos nuevos, que puedan ofrecernos nuevas experiencias, claros ejemplos de esto los encontramos en títulos como Mario Kart, Wario Ware o Smash Bros, a los que ahora debemos sumar Rhythm Heaven, un juego extraordinario que nos viene a demostrar que en en las consolas portátiles, Nintendo DS no tiene competencia.

 GRÁFICOS 
 DIFICULTAD 
 ADICCIÓN 
 VARIEDAD 
 REPLAY VALUE 
 RANKING CN  9.5

¡Siente el ritmo de la vida!

Todo ocurre en el momento correcto

Aunque a muchos no les suene el nombre, **Rhythm Heaven** tiene ya mucho tiempo de haber sido anunciado para Nintendo DS, al grado que algunos rumores llegaron a suponer que no aparecería en este continente, lo que hubiera sido una verdadera tragedia, ya que este título es simplemente único, no vas a encontrar nada similar para ninguna otra consola, siendo lo mejor que no emplea franquicias conocidas o elementos técnicos como carta de presentación; su base está planteada totalmente en el *gameplay*, parecido a lo que en su momento representó **Elite Beat Agents** para esta misma consola, por lo que podemos darnos cuenta de lo que va a representar, podría ser el despegue de esta serie en nuestro continente, situación que permitiría conocer juegos o franquicias parecidas.

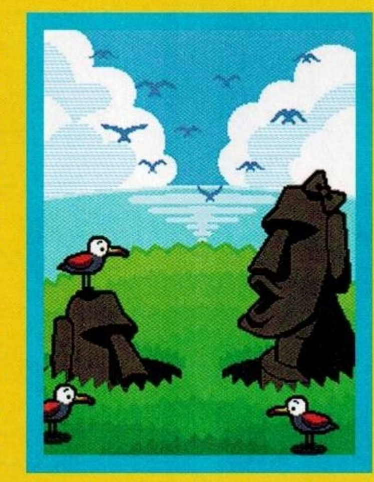
Seguirle el ritmo a los **Blue Birds** no va a ser una tarea sencilla.



Si eres zurdo, no te preocupes, sólo gira tu Nintendo DS y listo, podrás unirte a la diversion.

Di adiós a los botones...

Una de las principales cualidades de **Rhytm Heaven**, es que para poder jugarlo no vas a necesitar ni los botones ni el Pad, todo lo que veas en pantalla se resolverá mediante el uso del *stylus*, lo cual no quiere decir que sea sencillo, al contrario, todas las actividades que te van a presentar tienen un reto diferente, que pondrá a prueba tus sentidos en varias formas; antes de hablar de los minijuegos, será mejor que te comentemos de la manera en la que se juega.



Como ya ha ocurrido en juegos como **Brain Age** o **Ninja Gaiden**, en este título el Nintendo DS deberás tomarlo como si fuera una libreta, ya en esta posición, observarás de manera correcta la acción, la cual toma lugar dentro de la pantalla normal, dejando entonces a la pantalla táctil solamente para cuestiones del juego en sí, lo cual fue la mejor opción; no usar botones para títulos de este sistema se está volviendo una constante, situación que nos ha permitido conocer nuevos estilos.

No le pierdas el hilo

La precisión es necesaria en todo momento

1 Aunque en nuestro continente sea nuevo, el concepto fue creado originalmente por Nintendo en el año 2006, fecha en la que apareció **Rhythm Tengoku** para Game Boy Advance en Japón.

2 La idea tuvo tanta aceptación que un año más tarde en conjunto con Sega, Nintendo lanzó una nueva versión sólo para Arcadias.

3 El demo jugable de **Rhythm Heaven** estuvo durante varias semanas consecutivas en el Canal Nintendo debido a su popularidad.

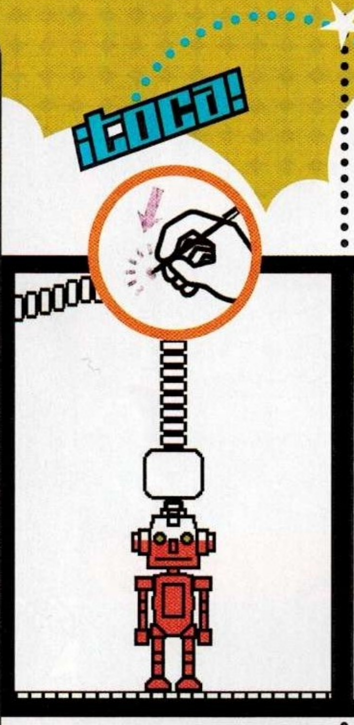
4 En **Rhythm Heaven** se han incluido más de 10 sets de minijuegos con diversas formas de completarse cada uno.

Jugando con stylus... es decir, con estilo

A pesar de que sólo vas a utilizar el *stylus*, los programadores le han dado varios usos, que deberás dominar ampliamente si quieres completar con éxito cada una de las fases que componen el título. Las técnicas son Tocar, Soltar y Deslizar, que enseguida te explicamos más fondo para que tengas una mejor idea de lo que te espera con cada una de ellas.

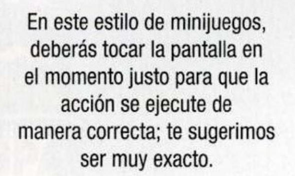


¡Toca!



En este estilo de minijuegos, deberás tocar la pantalla en el momento justo para que la acción se ejecute de manera correcta; te sugerimos ser muy exacto.

¡Suelta!



Al comenzar debes mantener el *stylus* tocando la pantalla, para después retirarlo en el momento que creas conveniente; la intuición aquí es fundamental.

¡Desliza!



Las actividades que dependen de esta técnica, requieren que deslices el *stylus* por la pantalla, como si estuvieras calificando un examen; necesitas ser muy observador.

la precisión siempre es necesaria



Los minijuegos que debes pasar están inspirados en situaciones de la vida diaria, por lo que no deberás pensar cosas como "¿Y ahora qué hago?", todo resulta evidente, sin embargo, el ritmo con el que lo realices es la clave para el éxito, por ejemplo, en una de las actividades, estás en una linea de ensamble de robots, donde tu trabajo será darles color, pero para ello deberás esperar hasta que el cuerpo esté armado, lo cual puede variar, forzándote a que calcules mejor el momento en que tu labor es necesaria, o de lo contrario vas a terminar por causar problemas en la producción.

Con el sello de la casa

No se puede negar, este juego tiene todo el talento e ingenio de Nintendo, resulta una experiencia fantástica con la cual puedes pasar horas de diversión, ya que no todo se limita a completar los minijuegos, sino que también puedes mejorar tu desempeño en ellos o incluso intentar terminar las sesiones *remix*, que combinan varias actividades en una sola fase. **Rhythm Heaven** es una obra que por ningún motivo debe pasar inadvertida, y desde ahora será referente en cuanto a creatividad en el uso de la pantalla táctil del Nintendo DS; sería interesante ver este mismo concepto en Wii, pero bueno, eso el tiempo lo dirá.



Los expertos comentan

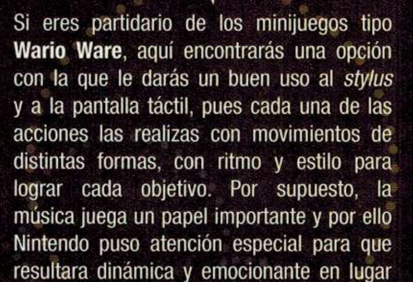


Master

Nintendo lo hace de nuevo, **Rhythm Heaven** es perfecto, un juego que nos ofrece todo lo que necesitamos, diversión en cualquier momento y lugar; el *gameplay* es de lo mejor que recuerde en la plataforma, además de que el reto es considerable, dominar todos los minijuegos no es nada sencillo. No existe ningún pretexto para que este título esté fuera de tu colección, si tienes un NDS resulta un crimen no adquirirlo, así que te recomiendo estar dentro de la ley.



Crow



Si eres partidario de los minijuegos tipo **Wario Ware**, aquí encontrarás una opción con la que le darás un buen uso al *stylus* y a la pantalla táctil, pues cada una de las acciones las realizas con movimientos de distintas formas, con ritmo y estilo para lograr cada objetivo. Por supuesto, la música juega un papel importante y por ello Nintendo puso atención especial para que resultara dinámica y emocionante en lugar de monótona y fastidiosa.



Panteón

Se debe reconocer que hasta las historias épicas necesitan dejarse de jugar un tiempo para que no resulten aburridas. Es aquí cuando necesitas juegos como éste, en donde no te preocupas por salvar a nadie, ni subir de nivel, ni mucho menos lanzar poderes; solamente se trata de diversión sin límites que no te cansarán tan fácil. Si te gustan los títulos como **Wario Ware** no dejes de darle una buena checada a este juego, ¡pero recuerda mantener el ritmo!



Formando parte de la armonía



Algunos títulos en donde la precisión es realmente importante

Super Mario RPG (SNES/ CV)

En este juego se instauró una técnica conocida como *timing*, la cual consistía en presionar alguno de los botones justo en el momento en que tu ataque golpeaba a tus rivales; si lo hacías correctamente, causabas un daño extra, al mismo tiempo que podías conseguir extras interesantes.

Kirby Super Star (SNES)/ Kirby Nightmare in Dream Land (GBA)

En este título se incluyó un minijuego que se volvería legendario, nos referimos a **Samurai Kirby**; el objetivo es sencillo: presionar cualquier botón justo cuando aparezca una señal; si lo hacemos correctamente derrotaremos a nuestro adversario en un duelo de espadas.






¡LITTLE MAC ESTA DE VUELTA!
Compatible con Wii Balance Board
Vendido por separado
PUNCH-OUT!! ™
EVERYONE 10+
E 10+
CONTENT RATED BY ESRB
Cartoon Violence
Comic Mischief
DOLBY
PRO LOGIC II
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Wii

Después de un tiempo sin ver juegos memorables para descargar, Nintendo ha colocado una de sus obras más emblemáticas, además de un clásido de Sega.



Wonder Boy III:
Monster Lair

Sega Genesis
Wii Points: 900

SÓLO CUENTAS CON UNA VIDA... ASÍ QUE SERÁ MEJOR QUE LA APROVECHES AL MÁXIMO PARA SALVAR AL MUNDO

A pesar que esta serie no cuenta con la misma popularidad de un **Mega Man** o un **Mario**, los títulos de **Wonder Boy** son muy buenos y nos presentan un *gamelay* tradicional en 2D como los clásicos de antaño. En esta entrega se combinan elementos de los géneros de acción en plataformas con los shooters, pues tu personaje puede correr, saltar y disparar con su espada y además puedes montar en un dragón volador y enfrentar a diversos jefes en cada una de las escenas, las cuales están muy bien ambientadas y coloridas, con numerosos personajes, enemigos y elementos.





Uno de los detalles más sobresalientes de **Wonder Boy** es que a diferencia de la mayoría de los juegos, tu vida se irá agotando conforme pasa el tiempo; si llega a la calavera, perderás la vida y volverás a comenzar. Para evitar que esto suceda, debes ir tomando la fruta durante tu jornada para mantenerte con vida. Para defenderte, tienes una amplia gama de armas que puedes ir tomando del escenario y los enemigos. En las escenas tipo shooter, montarás a tu dragón para ir derribando y destruyendo enemigos; en estas partes tu vida se quedará igual a menos de que seas alcanzado por algún adversario.

Lo mejor de todo es que en este juego pueden participar dos personas de manera simultánea; el primer jugador controla al chico llamado **Leo**, mientras que el segundo a la **Princesa Purapril**; ambos deben terminar con los invasores antes de que acaben con su tierra. De un solo jugador hubiera quedado muy bien, pero la opción cooperativa es muy buena y aumenta la calidad del juego, al igual que lo hace mucho más recomendable. Nos agradó la combinación de acción en 2D y los shooters, pues así no es tan repetitivo y lo disfrutas todavía más en compañía de un amigo o un familiar.

Para vivir la experiencia de **Wonder Boy**, nosotros te recomendamos usar el control Classic del Wii, o bien, el de Nintendo GameCube; también se puede jugar con el Remote de forma horizontal, pero sentimos que se disfruta más con las otras opciones. Debido a que puedes conseguir puntos al final del juego (tienes que tener más de 30,000 por lo menos para entrar en los récords), nos gustaría que nos enviaras tus mejores marcas para nuestra sección de Los Retos; ¿crees poder lograr un récord digno de estar en la página más desafiante de nuestra revista?







¡REGRESA LA ACCIÓN DE WONDER BOY!

A nosotros nos gustó mucho esta entrega de la serie **Wonder Boy**, de hecho, creemos que es una de las mejores que salieron, así que lo podemos recomendar mucho, especialmente si te agradan los juegos al estilo tradicional de la era de los 16 bits. Obviamente no tiene la misma acción que un **Contra**, ni la profundidad de historia de un **Final Fantasy**, pero al menos sí es sumamente divertido y te hace pasar un buen rato, más si eres un nostálgico como nosotros de los buenos juegos. Sería genial que en el futuro revivieran esta vieja franquicia, seguro que muchos quedaríamos encantados.



The Legend of Zelda
Majora's Mask

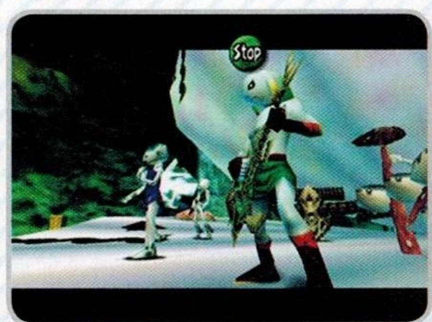
Nintendo 64
Wii Points: 1,500

DESPUÉS DE LA GRAN AVENTURA DE OCARINA OF TIME, EL DESTINO LE TIENE PREPARADA UNA SORPRESA AL HÉROE DEL TIEMPO

Después del gran éxito del excelente **Ocarina of Time**, Nintendo aprovechó el *engine* de este clásico para traernos una nueva aventura denominada **Majora´s Mask**. Los fans de la serie estuvieron más que encantados con este reto que exigía una paciencia todavía mayor y que obviamente aprovechó todas las bondades del sistema para ofrecer una experiencia digna de la serie legendaria. La historia del juego sitúa los acontecimientos en la tierra de Termina, en donde **Skull** Kid, un misterioso personaje, le roba al joven **Link** la **Majora´s Mask**; debido a su influencia, este travieso sujeto ocasiona que la luna descienda poco a poco sobre Termina, teniendo un lapso de tres días antes del desastroso impacto.

El *gameplay* está centrado principalmente en la repetición de un ciclo de tres días y la utilización de diferentes máscaras; como en la versión anterior, las canciones controlan el tiempo y abren las puertas de los cuatro templos que **Link** debe terminar. A diferencia del primer juego de N64, aquí es necesario el Expansion Pak, pues tiene mejoras gráficas y personajes adicionales. Por fortuna, no es necesario tener ningún otro periférico para jugarlo en la Consola Virtual; simplemente lo descargas y puedes disfrutar de esta aventura sin problema alguno.





Majora´s Mask conserva el estándar de calidad de la serie, al igual que los elementos que convirtieron en un clásico a su predecesor. El concepto de ir resolviendo los acertijos en cada uno de los calabozos se mantiene, al igual que las melodías que interpretas por medio de la ocarina; la diferencia más notable obviamente es que todo lo que haces debe ser guardado antes de que termine el tercer día dentro del juego, pues para prevenir el impacto lunar, debes regresar el tiempo una y otra vez hasta que concluyas los cuatro templos y encuentres al malicioso **Skull Kid.**

Debido al excelente sistema de ataque y *gameplay* que vimos en **Ocarina of Time**, en esta nueva entrega se mantienen todos los movimientos como correr, los saltos limitados, atacar con la espada y defenderte con tu escudo. Ahora bien, en **Majora´s Mask** se expandió el sistema de juego con las transformaciones que sufre **Link** gracias a las máscaras que vas consiguiendo; puedes nadar a grandes velocidades convertido en un **Zora**, romper piedras siendo un **Goron** y lanzar semillas y flotar como todo un **Deku**.

Contrariamente a lo que la mayoría podría creer, este juego no fue tan bien recibido por algunos fans de la serie (aunque no fue un porcentaje tan significativo); esto fue debido a que el ciclo de los tres días resulta un tanto agobiante porque a veces tienes que hacer el mismo objetivo una y otra vez. No obstante, fue principalmente homenajeado por su excelente incursión de los nuevos elementos y por hacerte revivir de cierta forma, las aventuras que experimentaste en **Ocarina of Time**, pero con enemigos diferentes.





UNA OBRA DE ARTE POR LA QUE EL TIEMPO JAMÁS PASARÁ

Este juego sí es uno de los que podemos recomendar ampliamente como casi obligatorio de tener en tu colección de la Consola Virtual; si no tuviste la oportunidad de tenerlo cuando salió, no debes dejarlo pasar, no importa si no cuentas con el cartucho dorado; lo importante es comprarlo y volver a vivir esta historia tan emocionante del héroe legendario. Sabemos que este juego no supera realmente a **The Legend of Zelda:Ocarina of Time**, pero sí es muy agradable y ofrece nuevos retos que requerirán de todo tu ingenio. ¿Qué esperas? ¡Descárgalo y comienza la aventura! Como dato adicional, vale la pena mencionar que en su aparición original, requería del Expansion Pack para que tu Nintendo 64 pudiera reconocerlo, debido a que utilizaba nuevos efectos gráficos.







Por: Mariana Suárez Molnar

Silent hill: Shatered Memories

Konami

Wii

El terror en los videojuegos es un género que no se ha explotado al nivel que todos quisiéramos, es más, gradualmente ha incluido muchos más patrones de juegos de acción que de survival horror, lo cual lo podemos apreciar contundentemente en el giro que tuvo la serie **Resident Evil** desde su cuarto capítulo, en el que la historia que todos conocemos cambió de manera radical, logrando un juego extraordinario, si, pero dejando de lado la esencia del estilo que por tantos años cautivó a sus seguidores. Pero parece que este año volveremos a vivir ese temor y adrenalina que nos dieron los videojuegos a finales de los años 90, gracias a Konami y a su **Silent Hill: Shatered Memories** en exclusiva para Wii.



Recordar nuestro pasado puede ser una pesadilla

Como te informamos oportunamente en el Extra del número pasado, este nuevo juego de Silent Hill no es un *remake* de la primera entrega de la franquicia, se trata más bien de un replanteamiento de la historia, donde abordaremos el mismo argumento pero con un desarrollo y mecánica totalmente distinto, que dejarán satisfechos a los que ya conocían la aventura, al mismo tiempo que iniciará a las nuevas generaciones en los survival horror de la mejor manera posible.

Para los que no conocen bien la trama de este juego, vamos a contárselas brevemente. Todo gira en relación con Harry Mason y su pequeña hija Cherryl, ambos deciden tomarse unas vacaciones, pero algo sale mal y durante su recorrido en la carretera, Harry observa a una mujer en el camino, por lo que intenta esquivarla, perdiendo el control de su vehículo y unos segundos después el conocimiento. Cuando despierta, se da cuenta de que su hija no está con él, así que sale a buscarla, pero no logra encontrar nada, más que un camino que lo lleva a Silent Hill, donde cree que se encuentra.

Vas a tener miedo…



Para poder salir con vida del pueblo, deberás escuchar todos los consejos que te den sus habitantes.

Como punto final, debemos destacar el apartado gráfico, que como puedes apreciar por las fotos, es de los mejores que han aparecido en Wii, usando de manera sublime las luces y las sombras para lograr un ambiente tétrico. **Silent Hill: Shatered Memories** estará disponible a finales de año, pero desde ahora podemos colocarlo como uno de los títulos a tomar en cuenta para tu colección, ya que promete regresar la tensión al género de los *survival horror*, la cual había desaparecido.

En ningún lugar estarás totalmente a salvo

En la versión original, cuando **Harry** llega al pueblo debía defenderse de las criaturas diabólicas del lugar, usaba un sinfin de armas, desde un cuchillo hasta una escopeta de gran poder, sin embargo, para la versión de Wii, al parecer se ha tomado la decisión de eliminar las armas, lo que obviamente aumentará el drama cada vez que tengamos que enfrentarnos contra algún enemigo. El juego se desarrollará bajo la premisa de escapar de cualquier peligro, es decir, que si nos encontramos a un grupo de monstruos, la mejor opción que tendremos será dar media vuelta y huir, alejarnos lo más posible.



El ambiente del juego es sensacional, te mantiene atento a todo lo que pueda pasar en pantalla.

Uno de nuestros principales instrumentos para explorar **Silent Hill** será una linterna, la cual controlaremos mediante movimientos del Wiimote, los cuales están muy bien representados por cierto, tanto en orientación como en velocidad, de hecho funciona mejor que lo visto en **Luigi´s Mansion** en Nintendo GameCube. No se sabe si los acertijos clásicos de la serie se van a mantener o si serán reemplazados por otras acciones, pero consideramos que a muchos jugadores veteranos, les agradaría ver rediseñados algunos como la famosa secuencia de notas en el piano dentro de la escuela.



Por el amor que tiene hacia su hija, **Harry** deberá enfrentar peligros que jamás imaginó en toda su vida.

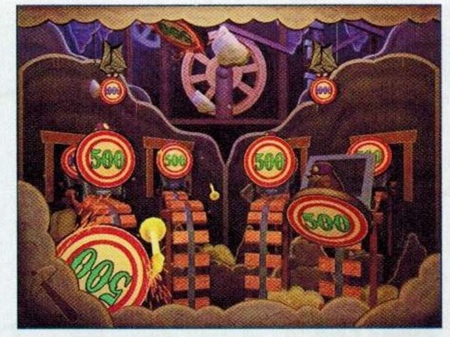


Toy Story Mania!

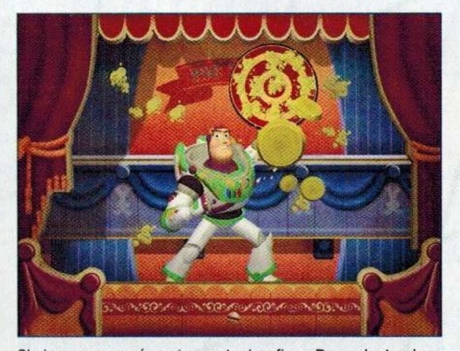
Disney Interactive Studios



Woody, **Buzz Lightyear** y todos los demás juguetes que nos divirtieron hace ya muchos años están de vuelta para regocijo de los fans. A diferencia de lo que podrías pensar, no se trata de una aventura llena de acción como en las adaptaciones pasadas; ahora tendrás que afinar tu puntería para ir pasando los numerosos escenarios en donde el objetivo principal es derribar y destruir todo tipo de cosas para conseguir puntos. Cada galería de tiro está muy bien ambientada con elementos y personajes de las dos primeras cintas (la tercera apenas está en producción), así que podrás volver a vivir las experiencias de los juguetes más famosos del celuloide, pero esta vez de una forma totalmente distinta.



En el juego de los blancos debes ser muy preciso, un movimiento en falso y no lograrás acertar tu lanzamiento.



Si alguna vez pasó por tu mente desafiar a **Buzz**, dentro de este juego tendrás una oportunidad.

Yo soy tu amigo fiel

Este juego no está basado en las películas directamente, sino que está inspirado en la atracción de un parque de diversiones del mismo nombre en donde necesitas de lentes de tercera dimensión para disfrutar la experiencia de manera completa. Aquí no necesitarás las gafas de 3D, pues con los controles del Wii basta; si ya conociste algunos juegos de disparos para este sistema, notarás que este juego ofrece un *gameplay* muy bueno que no le pide nada a otros títulos. Es muy simple de aprender a jugar y muy difícil de que lo dejes; puedes pasarte un buen rato agradable en cada una de las galerías de **Toy Story Mania!**. Te va a recordar mucho al juego que incluye **Wii Play**, ya que colocar el cursor es muy fácil, lo que te permite avanzar al mismo tiempo que logras buenas marcas, razón suficiente para que se vuelva uno de tus favoritos del recopilatorio que se te ofrece.



Los gráficos del juego, aunque no son la octava maravilla, sí están muy bien realizados, con buenos efectos.

Muy recomendable

Pero no creas que sólo se trata de ir disparando y ya; en **Toy Story Mania!** también encontrarás otros modos para divertirte como los variados minijuegos en los que podrás invitar a otros juguetes (o personas) a participar y pasar horas y horas de sano entretenimiento. Esta es la parte que más nos gusta, pues te permite disfrutar en familia –o con los amigos- de este juego que incluye bastantes opciones para varios jugadores, tanto en competencia, como de manera cooperativa. Obviamente irás ganando premios y cositas que podrás coleccionar para presumirle a tus amigos y familiares.



Después de este minijuego, tendrás una docena de extraterrestres de juguete como seguidores.



Debes medir muy bien la fuerza de tus movimientos para que tomen la trayectoria deseada.

En cuanto al nivel gráfico, la verdad este juego no va a competir por el primer lugar, pero indudablemente sí merece un buen reconocimiento porque tiene buenos gráficos a comparación de otros títulos del estilo. La música es buena a medias, pero lo más importante es que nos trae recuerdos de la película y por eso sentimos que cumple su cometido a la perfección, aunque no sea la revelación musical del Nintendo Wii, por supuesto. Cada uno de los personajes que van apareciendo durante el juego está muy bien recreado en 3D, dándote la impresión de que estás jugando una película más de la serie.



"¡Al infinito y más allá!"

Toy Story Mania! es uno de esos juegos que podemos recomendar mucho por ser tan divertidos y aptos para toda la familia; claro está que no vas a ponerlo al nivel de tus aventuras favoritas, pero sin duda estará siempre dentro de tu apartado de juegos para la reta de fin de semana. Si te gustaron las películas y estás ansioso por ver la tercera, calma un poco tu ansiedad y mejor juega esta genial opción que te mantendrá ocupado aun después de que se haya estrenado la tercera entrega, la cual, por cierto, esperemos no pase del siguiente año.



Observa bien tu entorno para que puedas librar los obstáculos en cada uno de tus tiros.

Resident Evil: Darkside Chronicles



Capcom

Al igual que **Silent Hill**, la franquicia estrella de Capcom a fechas recientes, **Resident Evil**, también está buscando renovarse, como podemos apreciarlo en la secuela de **Umbrella Chronicles**, la cual conoceremos como **The Darkside Chronicles**, donde la compañía espera abarcar un número mayor de seguidores gracias a las mejoras que tendrá en relación al *gameplay*, sin mencionar la historia que usarán, la cual jugará un papel fundamental en esta parte, que te aseguramos resolverá varias dudas que se tenían en versiones anteriores.



Claire llega a Raccoon City buscando a su hermano perdido, pero lo único que encontrará serán zombis...



Para **Leon** no pudo haber comenzado peor su primer día de trabajo en el departamento de policía.

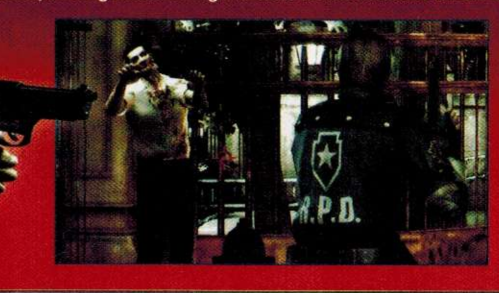
El virus está lejos de desaparecer

Por todo lo anterior, se espera que **Resident Evil: The Darkside Chronicles** supere a su predecesor, la experiencia que Capcom ha ganado se nota en cada detalle del juego, por ejemplo las secuencias FMV ahora gozan de una acción vertiginosa, nada que ver con los cinemas lentos de la primera parte, pero bueno, el apartado jugable sigue siendo el más beneficiado en esta evolución, ya que el Wiimote responde perfecto a los movimientos que ordenes. Su salida está planeada para la parte final del año, así que mantente pendiente de próximas ediciones, porque te traeremos muchos más datos.



El inicio de una pareja legendaria

Los personajes que vamos a controlar en esta ocasión, son Claire Redfield y Leon S. Kennedy, podrás elegir entre cualquiera de ellos para afrontar la aventura, incluso ambos pueden ver acción si juegas con uno de tus amigos. Además de estos dos clásicos personajes, existen rumores acerca de que en determinados puntos de la historia, contaremos con la presencia de la bella Ada Wong, la cual todos pensábamos que había perecido en esta historia, pero como pudimos comprobar en RE4, no fue así. Ojalá que la gente de Capcom adapte una buena historia para este personaje, que a pesar de sus apariciones fugaces, se ha ganado un lugar dentro de los favoritos de los fans.



Cuanto te enfentes a un zombi, trata de enfocar tus disparos a la cabeza o a las piernas, de este modo terminarás con él rápidamente y te permitirá concentrarte en otros blancos que pueden ser más peligrosos.

De vuelta a Raccoon City

En el primer juego de esta subserie exclusiva de Wii, se nos llevó a conocer detalles ocultos de todos los capítulos principales de la franquicia, excepto uno, tal vez el más importante de todos, **Resident Evil 2**; sin embargo, todo estaba perfectamente calculado, ya que en **The Darkside Chronicles**, los eventos estarán enfocados en dicho juego, que dicho sea de paso, es considerado como el mejor **RE** de todos los que aparecieron hasta antes de la cuarta parte. El estilo de juego, como seguramente ya sabes, seguirá usando rieles invisibles sobre los que nuestros personajes se desplazarán mientras combaten a todas las plagas de la ciudad; pero en esta ocasión, tendremos una variedad mayor de ángulos en los que podremos apuntar o inspeccionar, evitando que el juego se vuelva monótono. Es importante mencionar que aunque comienzas con un arma un tanto simple, en lugares como cajas o jarrones podrás encontrar algunas que cuenten con un poder mayor.





Todos los lugares que conocimos en la segunda versión, como la estación de policía o las calles de Raccoon City, han sido adaptados de una forma extraordinaria a Wii, manteniendo el mismo aspecto pero al mismo tiempo mostrando nuevas áreas y caminos donde encontrarás respuesta a grandes misterios.


THE LEGENDARY
STARFY
™
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY
ESRB
Mild Cartoon Violence
Un nuevo
HÉROE
llega al
Nintendo DS
NINTENDO DS
™
© 2008-2009 Nintendo/TOSE. El Legendario Starfy y Nintendo DS son marcas registradas de Nintendo. © 2009 Nintendo.

ExciteBots Trick Racing

La innovación siempre será el mejor camino para conseguir el reconocimiento en este medio, si se ofrece siempre el mismo estilo de juego, simplemente cambiando algunos aspectos técnicos, los jugadores comenzarán a voltear hacia otro lado; lo anterior lo tiene siempre en mente Nintendo, por lo que todos sus esfuerzos están orientados a crear experiencias frescas, que generen en los videojugadores sentimientos nuevos, como es el caso de Excitebots: Trick Racing, una especie de secuela del gran Excite Truck, y que desde ahora, podemos ir colocando en la parte alta del género de carreras para Wii.

Violencia Fantástica Moderada

La interacción en línea nos es clasificada por la ESRB



GAMEPLAY



GRÁFICOS



DIFICULTAD



VARIEDAD



REPLAY VALUE


RANKING CN

8.5

¡Una carrera fuera de este mundo está a punto de comenzar!

Tomando rumbos desconocidos

Con el lanzamiento de Wii, hemos podido disfrutar de títulos realmente extraordinarios, que literalmente antes sólo veíamos en sueños, como ejemplo basta con mencionar a **Excite Truck**, el primer juego de carreras para esta consola, que a pesar del paso del tiempo, sigue siendo la base de todos los que aparecen bajo este género. Su control era perfecto, simplemente debíamos mover el Wiimote como si fuera un volante para dirigir su orientación en el camino, pero lo mejor estaba en las acrobacias y trucos que debíamos completar en cada carrera para obtener una buena calificación, lo que representaba un reto importante si deseábamos tener el mayor porcentaje.

Resultaba sumamente raro que La Gran N no hubiera diseñado una secuela a estas alturas, pero lo que nadie sabía es que estaban recreando el concepto, lo que ha dado como resultado **Excitebots: Trick Racing**, un título que aunque lleva las bases de su antecesor, se logra diferenciar claramente gracias, entre muchas cosas, a que ahora los vehículos no son camionetas o autos normales, no, tienen formas y habilidades de animales e insectos.



Utiliza la estructura del escenario para saltar y marcar piruetas que te den puntos extras.

¡Que inicie la carrera!

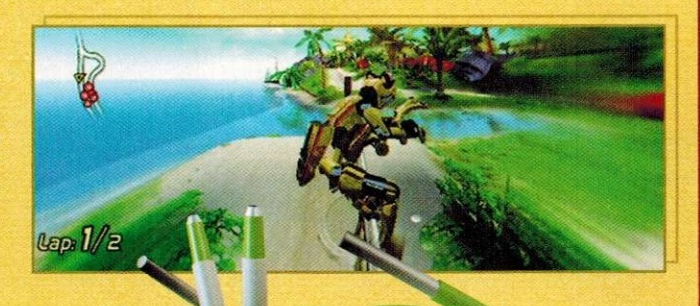
Los ambientes creados para este juego son verdaderamente impresionantes, han dejado para mejor ocasión las pistas tradicionales dentro de estadios o con señalamientos; aquí jugarás en áreas abiertas como bosques o desiertos, en donde a pesar de que tienen una ruta obvia a seguir, puedes aprovechar lo que encuentres a tu alrededor para conseguir atajos o ítems ocultos para obtener una ventaja extra en relación con tus competidores, que debemos decir, harán todo para dejarte en los últimos puestos.

No creas que las carreras tienen un desarrollo parecido al de otros juegos como **Mario Kart**, por ejemplo; sí debes cuidarte de tus competidores, pero lo vital es reunir las estrellas suficientes para que puedas avanzar al siguiente nivel, lo que le otorga un desafío distinto al que siempre has enfrentado.

El objetivo no es ganar... sino lucirte

Si al comenzar la carrera te concentras en llegar en primer lugar, estás en un error, el objetivo principal, además de ganar la carrera, es obtener un número de estrellas determinado. Ahora bien, no creas que las vas a encontrar flotando por todo el terreno, esperando a que las tomes; para obtenerlas debes cumplir ciertos requisitos, los cuales en su mayoría tienen que ver con las acrobacias. Mientras más saltos realices, más estrellas obtendrás, aunque también existen otros modos de obtenerlas, como lo son tomar bien las curvas o activar el turbo cerca de varios obstáculos sin que éstos nos toquen.

Por si lo anterior se te hiciera poco, los programadores han creado minijuegos especiales dentro de las pistas, si los dominas, obtienes estrellas, si fallas, bueno, puedes perder varios lugares en la competencia. Para que tengas una mejor idea de qué tratan estas pruebas, te vamos a comentar dos de ellas: imagina que vas a cientos de kilómetros por hora y de pronto ves una bola de boliche... no, no es broma, pues lo que tienes que hacer es desviarte un poco, pegarle en el ángulo correcto y esperar a que hagas una chuza. Una situación similar se vive con un balón y una portería, como te debes imaginar, el objetivo ahí es meter un gol. Si completas con éxito todas las pruebas que se te crucen en el camino, al final de la carrera tendrías estrellas extras.



Cuando utilices el turbo, el ambiente gráfico cambia para dar la sensación de velocidad.






El primer lugar no te hará el mejor, debes mostrar tus habilidades con la Wii Wheel

El origen de la emoción

La velocidad del cambio



© 1984, 1997 Nintendo

1 **Excite Truck** apareció en el mercado americano el 17 de febrero del 2007, con el principal objetivo de mostrar a los desarrolladores lo que se podía lograr con el Wiimote.

2 Aunque no es una secuela propiamente, **Excite Truck** es considerado como la evolución de la serie **Excitebike**, que pudimos disfrutar tanto en NES como en Nintendo 64.

3 Una de las características principales de **Exite Truck**, era que podías escuchar de fondo musical el tema que quisieras, siempre y cuando lo tuvieras dentro de una tarjeta SD para que el sistema la detectara.

4 **Excitebike** para NES vio la luz en 1984 en el mercado japonés, mientras que para el americano, lo hizo un par de años más tarde.

5 **Excitebike: Bun Bun Mario Battle Stadium** es un *remake* de **Excitebike** para NES, que salió para Satellaview sólo en Japón, que como recordarás era un periférico para el SNES.

El mundo cambia frente a tus ojos

Pasando al aspecto visual, es un deleite, tiene infinidad de efectos de luz que dotan a cada escenario de una vida muy especial, al grado que podrás observar tu reflejo en el agua a pesar de la velocidad que alcances. Donde se han lucido los desarrolladores, es en las modificaciones en tiempo real del escenario, basta que actives un bloque o que destruyas parte de las estructuras saltando para darte cuenta del trabajo que han elaborado, que además, en cuestiones sonoras, se mantiene en el mismo nivel.



El punto negativo de **Excitebots**, es el mismo de su antecesor, la modalidad *multiplayer*, la cual se limita a solamente dos personas en la misma consola. El lado positivo es que si cuentas con conexión Wi-Fi, pueden participar hasta seis personas.





Una competencia de altura

Nos agradó bastante esta sorpresa de Nintendo, **Excitebots: Trick Racing** es un título espectacular, que se juega de forma excelsa, dejando que el reto esté en los objetivos y no en acoplarte a la movilidad del Wiimote. Lo recomendamos ampliamente para todo tipo de jugadores, quizá adolece un poco de opciones para varios jugadores, pero lo compensa con la diversidad de rutas que puedes tomar así como de los objetivos a cumplir en cada *stage*. No tengas dudas, estás frente a un ganador.



La calidad gráfica del juego es sensacional, disfrutarás de grandes paisajes en tus recorridos.

Alcánzalos si puedes

Los mejores juegos de carreras futuristas

F-Zero X

Con la salida del Nintendo 64 en septiembre de 1996, muchas sagas de la compañía comenzaron a cambiar, una de las que recibió un tratamiento completo fue **F-Zero**, que en 1998 dijo adiós a los gráficos en 2D para estrenarse en las tres dimensiones, logrando efectos sorprendentes.

Extreme G

Este juego también apareció para la consola de 64 *bits* de Nintendo, su estilo era futurista, no se utilizaban vehículos normales, sino motos modificadas técnicamente para alcanzar velocidades por arriba de los 1000 km/h.

Los expertos comentan



Master

El primer **Excite Truck** para Wii lo considero el mejor juego de carreras empleando el mando del sistema, era perfecto, al grado de que con un par de carreras te olvidabas del tipo de control para concentrarte en las carreras. En esta secuela, se han agregado varios retos en las pistas, lo que vuelve más complicado obtener una buena calificación, por lo que te aseguro horas de diversión ya sea solo o con tus amigos vía Wi-Fi.



Crow

Visto desde una perspectiva diferente, es bueno que los programadores se enfoquen en poner diversos caminos para ofrecer sus títulos, así, **Excitebots** sorprende por mezclar carreras, robots y suertes aéreas dignas de **Tony Hawk**. En definitiva me parece una propuesta mucho mejor que el anterior título de camionetas (**Excite Truck**) que fue de los primeros para el Wii, pero ya serás tú quien dicte la última palabra al juzgarlo.

Panteón

Estar configurando muchas cosas en los juegos de deportes es algo molesto, razón por la cual prefiero que los títulos sean menos serios, como es el caso de **Mario Kart**, por ejemplo. Tomando esto como punto de partida, me gustó mucho la forma de jugar y la sencillez de concepto de **Excite bots: Trick Racing**, pues es más divertido –a mi parecer- correr sin preocuparte de nada más que de sentir la emoción de la velocidad. Este juego me recordó el legendario **Stunt Race FX**... ¡aahh, los recuerdos!



CN profile Mewtwo

Nace un ganador...

Conocido como el número 150 de los primeros 151 monstruos de bolsillo, él es uno de los más conocidos personajes de la franquicia de la fiebre amarilla; lejos de ser un animalito gracioso o "bonito" como muchos de los **Pokémon** más populares, **Mewtwo** goza de un diseño más serio y una personalidad única en toda la serie. Su primera aparición fue en las versiones **Red** y **Blue** (**Green** en Japón), en donde es indiscutiblemente el **Pokémon** más poderoso de todos. Este singular personaje fue diseñado por Ken Sugimori y ha sido uno de los favoritos desde las primeras entregas en el Game Boy monocromático.



Controversial desde su origen

El origen de **Mewtwo** es conocido en los documentos que encuentras en el laboratorio de Cinnabar Island; aquí se detalla claramente que el **Pokémon Mew** dio a luz a un vástago que fue manipulado genéticamente para crear al **Pokémon** más poderoso de todos los tiempos. El objetivo fue conseguido a tal grado, que **Mewtwo** fue imposible de contener y escapó dejando el laboratorio en ruinas. Curiosamente hay una contradicción en este tema; en las versiones **Gold** y **Silver** mencionan que nadie conoce la forma en la que se reproducen los **Pokémon** y después se "aclara" que es por medio de huevos... a pesar de que en las versiones originales se da por entendido que obviamente **Mew** es un animal vivíparo.



EL Pokémon

Mewtwo fue creado con la intención de ser el **Pokémon** más poderoso que existe, cosa que –al menos en las primeras entregas- fue conseguido; él es de tipo Psychic, puede usar telequinesis, volar, comunicarse por medio de telepatía, e inclusive regenerarse a voluntad. Sus niveles son altísimos y virtualmente ningún **Pokémon** puede acabar con él en una batalla de uno contra uno; siempre requerirás al menos de dos o tres de tus más fuertes personajes para vencerlo, detalle que es notable en **Pokémon Stadium**. Los **Pokémon** legendarios que han aparecido después de las versiones originales no han sido sino intentos de dejar en segundo término al verdadero **Pokémon** más fuerte de todos.



Más allá de las versiones

Siendo tan popular, este **Pokémon** ha incursionado en otros medios como en el cine, los juegos de *Trading Card* y los incontables elementos de parafernalia basados en esta franquicia. En las películas de **Pokémon**, ha sido uno de los antagonistas más recurridos en varias ocasiones, siendo la más notable **Pokémon: The First Movie**. **Mewtwo** inclusive fue uno de los **Pokémon** elegibles en el exitoso **Super Smash Bros. Melee**, pero por razones no conocidas, no llegó a formar parte de las filas de **Brawl**.



No ha sido destronado

A pesar de las preferencias personales y de los casi incontables tipos "nuevos" de **Pokémon**, **Mewtwo** sigue siendo uno de los más populares personajes de la serie. En los tiempos de las versiones **Red** y **Blue**, era casi imposible que alguien no trajera a un **Mewtwo** en su equipo, especialmente si iba a competir en algún torneo o con sus amigos; en ocasiones era porque era una apuesta segura, en otras, por precaución ante la aparición de un **Mewtwo** en el equipo del oponente. Sea como sea, este serio, pero carismático monstruo de bolsillo sigue tan vigente como desde el principio y por esa razón, bien vale la pena darle su lugar en esta página.

NINTENDOWARE
















Estamos viviendo una gran etapa en cuanto a lanzamiento de títulos para Wii y NDSi, ya que además de la oferta en formato físico, tenemos que sumar los trabajos que están realizando diferentes desarrolladores para WiiWare y DSiWare, donde como ya es prácticamente una ley, se trata de ofertas innovadoras; por lo anterior, de ahora en adelante te platicaremos de lo mejor que podrás encontar en su catálogo, así que si tenías algunos puntos ahorrados, este es el mejor momento para utilizarlos.

Pop'Em Drop'Em SAMEGAME

Hudson Entertainment — **500 Wii Points** — WiiWare

Hemos visto bastantes juegos de Puzzle en WiiWare, sin embargo, las buenas noticias son que ninguno se trata de una copia, todos son originales, como es el caso de **Pop'Em Drop'Em** SAMEGAME, una propuesta de Hudson bastante divertida y adictiva, pensada para que pueda ser disfrutada por personas de todas las edades. Comencemos por explicar la manera en la que jugarás; aquí dejas de lado el puntero o los movimientos agitando el Wiimote; en SAMEGAME debes tomar el remoto como si fuera un mando de NES, con el Pad te desplazas en el tablero y con los botones indicas las acciones.



Este juego es de lo mejor que podrás encontrar en el catálogo dentro de la categoría de puzzles.



Mientras más grande sea el tablero, mayor será el reto que te esperará.

La pantalla se llenará de pequeñas figuras de colores distintos, y tu objetivo será desaparecerlas todas en el menor tiempo posible; ¿cómo se logra esto? Sólo debes colocar tu cursor en alguna zona donde haya al menos dos figuras con el mismo color; así, cuando presiones el botón, desaparecerán. Obviamente que mientras más piezas destruyas al mismo tiempo, más puntos obtendrás, por lo que tienes que ser muy observador, ya que si te dedicas simplemente a destruir figuras sin fijarte, te perderás varias cadenas que, a la larga, impedirán que completes el nivel.

Cada nivel presenta retos distintos, pero si sientes que es muy sencillo para ti, no te preocupes, puedes ajustar el nivel de dificultad, con lo que obtendrás un mayor número de piezas y un área de juego más grande, por lo que te aseguramos que pasarás un buen rato intentando completarlos.



Una de sus mejores opciones, es la que te permite competir con hasta tres amigos más de manera local, con lo que la vida del título se extiende al infinito; no querrás dejarlo, no sólo por las opciones que te brinda en esta modalidad, sino también por las estrategias.

Party Fun Pirate

TOMY Coporation — **500 Wii Points** — WiiWare

¿Recuerdan cuando comentamos que Hockey Shootout para WiiWare era tal vez el juego más extraño para este medio? Pues al parecer ahora tenemos un nuevo ganador, se trata de **Party Fun Pirate**, que al igual que el título antes mencionado, comprende un *gameplay* bastante sencillo, pero que por razones extrañas, resulta muy agradable dedicarle algunas horas, sobre todo cuando lo haces en compañía de tus amigos. Está basado en un juguete muy popular en los Estados Unidos, donde el único objetivo es introducir cuchillos dentro de un barril en el cual se encuentra un pirata.



No, no es un juego violento, ¡ja, ja, ja!; al contrario, su principal característica es que une a los amigos o la familia como pocas obras pueden lograrlo; en la pantalla verás al barril con el pirata, y con ayuda del control podrás girarlo hasta decidir en cuál de los muchos agujeros deseas colocar tu espada. Si lo haces en un lugar correcto, no pasará nada, el pirata seguirá sano y salvo, pero lógicamente que con el paso de los turnos, la situación ya no es tan sencilla, las opciones se reducen ocasionando que alguno de los competidores coloque su espada en el sitio justo donde la integridad del personaje está en juego o saldrá volando del barril, terminando en ese momento la justa.



Debes analizar muy bien dónde quieres meter el cuchillo para que no pierdas pronto.



Mientras más personas participen, más divertidos son los encuentros.

Aunque de entrada genera algunas dudas, una vez que comienzas a jugarlo es difícil rechazar alguna partida, la tensión que acompaña a cada movimiento es genial, de hecho su desarrollo es ideal para ver quién de tus amigos será el que pague la pizza. Otro dato que vale la pena mencionar, es que si te aburres del pirata, puedes editar y usar a tus propios Mii, lo que aumenta el nivel de diversión.

CRYSTAL DEFENDERS R1

Square Enix **800 Wii Points** WiiWare

Poco a poco Square Enix está desarrollando más títulos para este canal de Wii, como es el caso de **CRYSTAL DEFENDERS R1**, que a diferencia de lo que debes estar imaginando, no se trata de un RPG o saga alterna al universo de **Final Fantasy**, sino más bien de un juego nuevo que dará mucho de que hablar gracias a su dinámica y estilo de juego. En la aventura tomarás el rol de un líder de tropas tanto de guerreros como de magos, los cuales deben evitar a toda costa que los invasores roben los cristales mágicos del reino.



Recuerda no usar tus mejores hombres al inicio; repártelos por todo el camino.

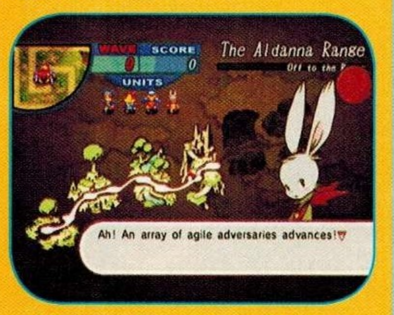


Cuando los enemigos sean fuertes, utiliza las mejores armas al final para rematarlos.

Ahora bien, lo anterior no lo harás en un mundo en 3D, sino de la siguiente forma: al iniciar la partida, verás sólo una pantalla, en la cual se traza un camino, que es el que tomarán tus enemigos; antes de que lo crucen, tu misión será colocar guerreros y magos en puntos estratégicos del mapa para que los ataquen e impidan llegar a su objetivo. Suena sencillo, pero lo cierto es que tienes que analizar todas las posibilidades, partiendo de la premisa que colocar a un atacante te resta dinero, así que no puedes simplemente poner uno cada centímetro. En los primeros niveles, lo mejor es ubicar algunos al inicio y otros a la mitad, nunca al final porque a pesar de que pueden dañarlos, la fuerza no sería suficiente para eliminarlos por completo y llegarían a su meta. Cuando hayas completado una fase, recibirás puntos valiosos que te permitirán mandar más gladiadores al campo de batalla o mejorar las habilidades de los que se encuentran en él, así que la estrategia es básica para completarlo.

La estrategia es vital para salir vivo de las misiones

CRYSTAL DEFENDERS R1 es un juego novedoso, que vale la pena probar, te brindará horas enteras de sano entretenimiento; lo único que le criticamos es su nula cantidad de opciones para compartirlo con más personas, ya que debido a su ritmo, era una opción magnífica para un *multiplayer*, pero bueno, aun así no te decepcionarás. Esperemos que pronto la compañía nos dé más sorpresas como eesta, ya que sólo así podrá demostrar que puede participar en otros géneros.



Cada mapa tiene una estructura distinta, es vital que la analices.

Animal Crossing: Clock / Calculator

Nintendo **200 Wii Points** DSiWare

Se trata de una calculadora y un reloj, los cuales podrás consultar en cualquier momento que lo desees, pues uno nunca sabe cuándo serán de utilidad. En la calculadora, además de poder realizar todas las operaciones que desees (muy útiles para llevar un control de tus gastos dentro del pueblo), tendrás a tu alcance conversiones de unidades como peso, volumen y edad, por mencionar algunas. Pasando al reloj, en él puedes ingresar hasta tres alarmas distintas, para recordarte diversos eventos en el día; lo interesante de esta opción, es que los sonidos puedes crearlos dentro del menú del sistema, así sabrás exactamente lo que necesitas hacer sin tener que revisarlo.

Para estas alturas, seguro que tu pueblo en **Animal Crossing: City Folk**, ya cuenta con todos los servicios y comodidades de una ciudad de primer mundo, es más, no nos extrañaría nada que hasta nuevas constelaciones hayas descubierto, pero tal vez no te sientas satisfecho, necesitas llevar tu gusto por este juego a todas partes, y para ello qué mejor que el par de aplicaciones de las que te vamos a platicar.





Ya no tendrás que perder tiempo contando con los dedos; esta calculadora te ayudará.

Llevar el control de nuestras actividades ya no será ningún problema con este reloj



Es importante decir que ambas aplicaciones están ambientadas en **Animal Crossing**, o sea, no sólo verás una pantalla con un personaje, no, sino que contarás con detalles como voces, sonidos, música, es más, en el reloj podrás ver cómo el pueblo cambia de aspecto según como avance el tiempo. Definitivamente que **Animal Crossing: Clock / Calculator** son grandes añadidos que aprovechan de buena manera las ventajas de la consola; sería genial que Nintendo lanzara aplicaciones similares pero basadas en otras de sus sagas legendarias; estamos seguros de que todos disfrutaríamos de un reloj como el que usa **Link** en **Phantom Hourglass,** por ejemplo; en fin, por el momento disfrutemos de estas aplicaciones.

GHOSTBUSTERS
THE VIDEO GAME

Celebrando 25 años de no temerle a los fantasmas

Tal como decía Ray Parker Jr. en su canción de los años ochenta (que fuera tema principal para la cinta Ghostbusters), ¡no le temo a los fantasmas! Y es lo que demuestra Atari con la nueva versión de "Cazafantasmas." En sí, el concepto fué una producción cinematográfica que se convirtió en todo un suceso y tomada como referencia para cientos de ocasiones. El éxito fue tal que los videojuegos no se dejaron esperar, pero en ese entonces era Activision quien trajo para el NES (en 1984) la primera edición de estos peculiares héroes paranormales; sin embargo, en las últimas generaciones se habían quedado en el olvido, hasta ahora que vuelven a la vida en el Wii y NDS.






GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA





Compañía: **Atari**
Desarrollador: **Red Fly Studio**
Categoría: **Acción**



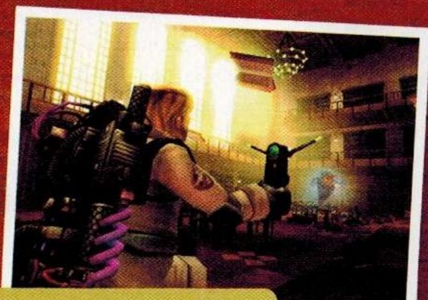
Tal como los vimos en las caricaturas

La adaptación para Nintendo (en ambas plataformas) marca una clara referencia al corte animado que vimos en la televisión de los años 90, es decir, no se trata de recrear personajes semirreales, sino darles vida a través de la tecnología *Cell Shading*, tal como lo hemos visto en **The Legend of Zelda**, **Bleach** o **No More Heroes**, por mencionar algunos. ¿Cuáles fueron los motivos de hacer esta versión diferente a las demás consolas? Lo más probable es que hayan decidido utilizar ese tipo de gráficos para aprovechar al máximo el potencial de la consola y poder ofrecer un juego bastante completo que no decepcione a nadie (ni a Dan Aykroyd que es el creador del concepto de **Ghostbusters**). El hecho es que luego de tantos años de ausencia, tenemos de vuelta a los héroes de Nueva York, quienes en sus filmes han luchado contra infinidad de fantasmas, hombre de malvavisco y hasta han usado a la Estatua de la Libertad como vehículo caminante, por supuesto, en el videojuego tendremos tanta o más acción e incluso podríamos considerarlo como una extensión o continuación de los filmes.

Para que te des una buena idea de lo bien estructurada que estará la historia de **Ghostbusters: The Game**, te comentamos que Dan Aykroyd, junto con Harold Ramis, se puso a trabajar desde el inicio en el guión, dando coherencia y continuidad a las aventuras pasadas. Con lo anterior, es un hecho que notarás múltiples referencias a las películas e incluso con las series animadas, logrando que el humor característico de estos buscadores de fantasmas se presente a cada oportunidad. De hecho, se ha rumorado que el juego podría ser pieza fundamental para dar pie a la próxima producción cinematográfica que encarnarían los actores originales.

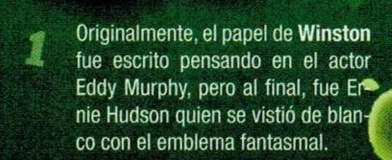


Decenas de utensilios extravagantes estarán a tu disposición para capturar a los fantasmas.



¿Sabías qué?

Si hay fantasmas en tu casa, ¿a quién vas a llamar?



1. Originalmente, el papel de **Winston** fue escrito pensando en el actor Eddy Murphy, pero al final, fue Ernie Hudson quien se vistió de blanco con el emblema fantasmal.
2. El famoso auto de los **Cazafantasmas** es una ambulancia Cadillac Miller-Meteor (conocido en la serie como Ecto-1) que fue modificada para transportarlos en cada una de sus peligrosas misiones.
3. La cinta **Ghostbusters** fue *rankeada* en el número 28 como una de las mejores series de comedia de todos los tiempos según el American Film Institute.

Personajes animados, voces reales



Ya que tocamos el punto de la coherencia, qué mejor que también se incluyan las voces de los actores reales como Bill Murray (**Peter Venkman**), Ernie Hudson (**Winston Zeddemore**), que se unen a Dan Aykroyd (**Raymond Stantz**) y Harold Ramis (**Egon Spengler**) para revivir en viva voz al cuarteto legendario; además, como sorpresa adicional, la sexy Alyssa Milano (quien interpretara a **Marian Delario** en la cinta **Double Dragon**) será la encargada de prestar su voz a la doctora Ilyssa Selwyn, personaje de nuevo ingreso en la franquicia y que cautivará a cada uno de los miembros del equipo. La doctora será vital en esta aventura, pues la información que pueda brindarte sobre el museo y los nuevos invasores te ayudará a completar tus objetivos, así como incrementar la emoción que vivas a lo largo de las increíbles batallas contra los seres ectoplásmicos.

G-Files al descubierto

El lado extremo de la serie



© 1984 Sony Pictures Television/ DiC

Posterior a la segunda película, los productores de televisión se aventuraron con dos series animadas, una que se titula **Extreme Ghostbusters** (con nuevos personajes y detalles de historia) y una segunda que sería más del agrado de los fans, **The Real Ghostbusters**, donde veíamos a los protagonistas principales y a su verdoso compañero **Slimer** (**Pegajoso**) que juntos luchaban contra los espectros al mismo tiempo que nos hacían reír. Así también surgieron nuevos títulos portátiles basados en ambas versiones, **Real Ghostbusters** llegó al Game Boy en 1993 por Activision, mientras que la serie **Extreme** tuvo dos entregas en el 2001 y 2002 (**Extreme Ghostbusters** y **Extreme Ghostbusters: Code Ecto-1**, respectivamente) para el Game Boy Advance.

Esperemos que en algún futuro cercano los guionistas y productores se animen por regresar al cine, pues sería interesante ver cómo aprovechan las nuevas tecnologías fílmicas para crear un ambiente creíble, divertido y con efectos especiales dignos de la franquicia, y esperemos que se apuren porque si dejan pasar el tiempo, en lugar de rayos de protones utilizarán bastones para aplastar a los fantasmas.

Los fantasmas que aterran a Nueva York

La historia se desarrolla dos años después del incidente que vimos en la segunda película. Luego de que la tranquilidad se había convertido en el día a día de los neoyorquinos, Manhattan se empieza a poblar de seres extraños, espectros que derraman ectoplasma a su paso y atemorizan a cada persona que se descuide. Así que es tiempo de que le quites el polvo a los trajes y le des una pulida y lleves a verificar, alinear y balancear el Ecto-1 (vehículo de transporte oficial del equipo), porque esta es una misión que sólo los **Cazafantasmas** pueden realizar y en esta ocasión, tú serás parte de ellos.





Todo se relaciona en torno a una nueva exhibición (World of Gozer) en el Museo de Historia Natural de Nueva York que llegará a una prestigiosa galería, donde se encuentra también la **Dra. Ilyssa Selwyn** (experta en la cultura sumeria). En la historia, la mitología gozeriana ha cobrado popularidad luego de los eventos ocurridos en 1984 y, al parecer, darán más de qué hablar. Una noche antes de la inauguración, una fuerza extraña se libera e invoca a una enorme fuerza paranormal, provocando eventos extraños que se relacionan con la doctora. Así, el cuarteto de Manhattan ayudará a **Ilyssa** para descifrar los extraños sucesos del museo.



Recuerda que aunque no tengan piernas, podrán perseguirte por todos lados.

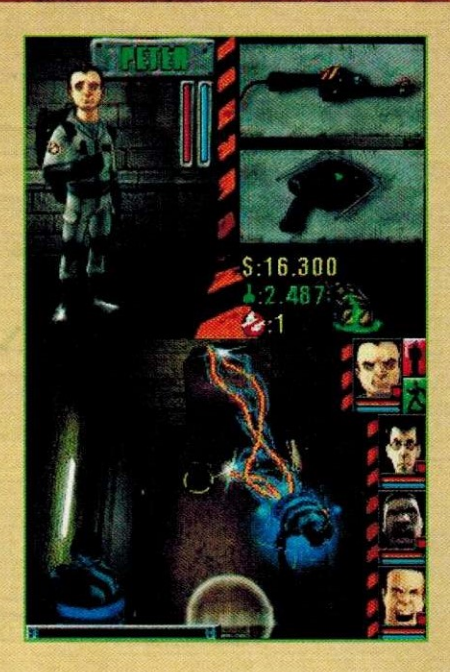
Para enfrentar a las fuerzas sobrenaturales tendrás las pistolas de rayos de protones, las trampas para fantasmas y otros cuantos artilugios que parecen chatarra, pero en verdad tienen la tecnología necesaria para mandar de vuelta a cualquier fantasma sin importar qué tan colosal se vea.

Todos los artefactos de la serie regresan; además, si sientes la necesidad de incrementar tu arsenal o mejorar el existente, lo podrás realizar con las actualizaciones que dejarán atónito a cualquier ente.

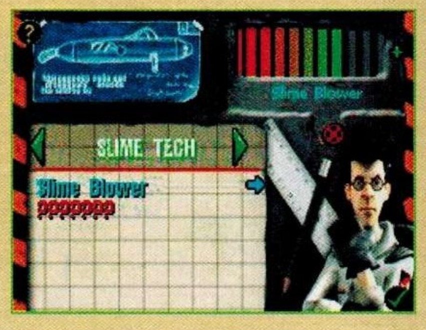
Los extras nunca pueden faltar

Para que no te quedes sin revivir las hazañas de los **Cazafantasmas**, Atari también nos presenta la versión para Nintendo DS, que básicamente conserva la misma trama y concepto visual de su similar en Wii, pero nos da la oportunidad de interactuar en ambas pantallas y utilizar el *Stylus* como herramienta para atrapar a los escurridizos espectros. La acción principal se lleva a cabo en la pantalla táctil, mientras que la superior te sirve de consulta para información adicional sobre la misión o tu personaje. Para que te des una idea, échale un ojo a las fotos de la derecha con **Peter** y **Egon**.

A diferencia de las ediciones que han aparecido anteriormente para las plataformas portátiles de Nintendo, esta nueva cuenta con detalles mucho más precisos y envolventes que te mantendrán pegado al control. El uso de los artefactos tendrá mucha importancia durante el juego, resultando no sólo en una historia que continúa muy bien, sino en un título plenamente interactivo para disfrutarse sin importar la edad que tengas. Ambas versiones están disponibles desde mediados de junio, y es una alternativa para que te distraigas de tantos juegos musicales.









Los expertos comentan

Master

Después de años de espera, por fin ha aparecido un juego realmente bueno basado en estos personajes; el tipo de control te hará sentir la acción como nunca antes, sin mencionar que los acertijos que tienes que resolver son muy divertidos, no puedo dejar de recomendarlo. ¿Recuerdan al "Espanta Niños"?... pues tal vez de ahora en adelante vuelvan a revisar su armario cada noche.

Crow

Los primeros juegos estuvieron geniales y aún están en mi cajón, pero ya hacía falta una actualización. Me da gusto cómo desarrollaron la versión *Cell Shaded* que, lejos de ser un retroceso, es un avance en cuanto a *gameplay* y diversión. Se juega bastante bien y recrea la acción de los combates espectrales de la franquicia, además de tener continuidad y utilizar correctamente los controles del Wii o *Stylus* (NDS).

Panteón

"¿A quién hay que llamar? ¡A los **Cazafantasmas**!" Perdonen ustedes, pero no puedo sino regocijarme ante la idea de que los originales héroes regresen a la acción en este videojuego que continúa los eventos de las películas (y la serie de TV) que tanto me gustaron hace años. El juego es altamente recomendable, tanto para los nostálgicos, como para novatos.

No te escondas bajo la cama

No cabe duda que historias como **Ghostbusters** han sido parte de la cultura popular, convirtiéndose en un estandarte para las generaciones pasadas y actuales por su humor, heroísmo y simpatía ante un concepto tan socorrido como lo paranormal. En esta caso, la continuación de las películas llega en éste, su vigésimo quinto aniversario, pero no lo hace en la pantalla grande, sino a través de los medios interactivos actuales, como el Wii y Nintendo DS. Así, sin importar nuestra edad, estamos ante un juego con calidad en cada aspecto, tanto visual, *gameplay* y, sobre todo, en historia.







GAMEVISTAZO

Por: Mariana Suárez Molnar

The Munchables

Namco Bandai

Hemos podido revisar conceptos bastante originales en Wii, los cuales llevan como principal carta de presentación la diversión, como es el caso de **The Munchables**, un juego bastante peculiar en el que la premisa principal es comer todo lo que puedas. Tal vez muchos de nosotros esperábamos de Namco Bandai uno de sus famosos RPG o incluso hasta una adaptación de anime, sin embargo, **The Munchables** cumplirá con todas tus expectativas, de eso no tenemos dudas.



Mientras más rápido termines con los enemigos, más puntos extras obtendrás.

Las penas con pan son menos...

La historia del juego es la siguiente: después de dar varias vueltas por el espacio, unos piratas dirigidos por el temible **Don Onion** (aunque el nombre no lo parezca), deciden invadir un planeta, el de los **Munchables**, Pensaron que sería cosa de un par de días tenerlos a todos bajo su control, pero no contaron con que sus habitantes se iban a defender, ¿Cómo? Sencillo, comiendo a los invasores, que curiosamente tienen forma de vegetales terrestres. Con esto consiguen agrandar su tamaño, para al final poder enfrentarse con el líder.



El diseño de los escenarios es de lo mejor que hemos visto en fechas recientes.



Para terminar los vegetales debes estar muy atento a todo lo que ocurre a tu alrededor.

El estilo de juego es el de plataformas, te hará recordar por un momento a los grandes clásicos del Nintendo 64 como **Banjo-Kazooie** o **Rayman**, pero su dinámica es distinta, ya que para avanzar debes rebotar o rodar, lo cual vuelve complicado tu progreso; debes analizar muy bien el escenario para saber cómo ponerlo a tu favor, dónde salta exactamente para evadir a los enemigos o poder comerte a un adversario en específico.

Juega, diviértete y come frutas y verduras

The Munchables es un juego adictivo, su mecánica de juego es sencilla de comprender, sin embargo, para volverse un experto hay que practicar mucho, lo que aumenta su *replay value* al mismo tiempo que lo hace ideal para jugadores de todas las edades. No es de los títulos que hacen mucho ruido, pero se coloca claramente por encima de propuestas similares, como por ejemplo Elebits, así que no lo dudes, es una opción de la cual no te vas a arrepentir, sobre todo lo recomendamos para personas que comienzan en este tipo de entretenimiento.



Recuerda aprovechar la estructura del stage para llegar a lugares que parecen lejanos.



Observa bien la rutina de los jefes finales para que puedas derrotarlos sin problemas.

Cuentas con varios personajes distintos, los cuales, aunque cuentan con aspectos diferentes, tienen habilidades no varían tanto, por lo que no debes preocuparte por cuál elegir, sino más bien por la forma en que utilices los ítems que puedas encontrar. Pasando a lo que son los gráficos, está totalmente en *Cell Shaded*, logrando efectos asombrosos en cuanto a luz, sobre todo cuando devoras a los enemigos. Además, en momentos especiales, aparecen secuencias en video impecables, donde las texturas te hacen pensar que estás viendo un programa de televisión, todo acompañado por una música alegre, siempre en el mismo nivel, nunca decae.



Yu-Gi-Oh! 5D´s Wheelie Breakers

Konami

El corazón de las cartas ha vuelto

De todas las franquicias de Konami, la de **Yu-Gi-Oh!** había estado algo descuidada, lo cual es difícil de entender, tomando en cuenta el éxito que tuvieron sus trabajos anteriores, que debemos decir, tenían un *gameplay* fabuloso, además de que seguían los hechos que los fans presenciaban cada semana en la serie de animación. Pues bien, parece ser que la tardanza de un nuevo título se debía a que se encontraban diseñando un nuevo giro en el desarrollo de las aventuras, el cual responde al nombre de **Yu-Gi-Oh! 5D´s Wheelie Breakers**, una apuesta para Wii en la cual, además de usar tu ingenio para utilizar tus cartas, tendrás que competir en distintos vehículos, consiguiendo una experiencia de juego única, que aunque no pareciera, logra tener un estilo propio, alejándose de ser una mala copia como las que tanto abundan en el mercado en estos días.



Todos los personajes que te encuentres tienen habilidades distintas dentro de la competencia.



Antes de comenzar a competir, es ideal que revises las cartas con las que cuentas.

¡Drago Blanco, yo te invoco!

Al avanzar, del lado inferior derecho e izquierdo, verás las tarjetas que tienes en tu mano, así como tu *deck* entero; aquí es donde comienza la diversión, ya que al mismo tiempo que vas compitiendo en la carrera, deberás pensar cuáles de tus cartas usar para mandar trampas o invocar monstruos, los cuales dañarán al competidor más cercano; lógicamente depende del tipo de magia el daño que vas a causar, puedes detenerlo un segundo o varios. Lo más interesante del asunto es que al ganar una carrera, obtendrás tarjetas de los participantes derrotados.





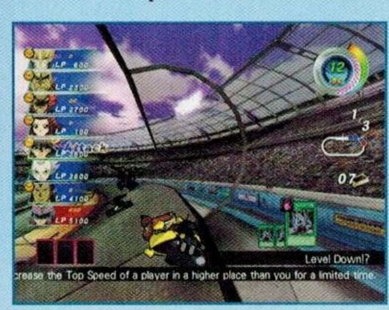


Seguro que vamos a extrañar a **Yu-Gi**, pero este nuevo personaje también tiene mucho para ofrecernos.

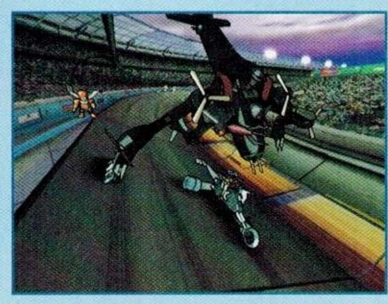
La variedad de pistas, personajes y estrategias lo vuelven un juego sumamente recomendable, no importando si conoces o no el concepto de **Yu-Gi-Oh**, ya que las cartas que utilizas no te piden tantos requisitos como en el juego normal de tablero, imagina que quisieras invocar a **exodia**, bueno, te pasas un set entero juntando las piezas y al final ni remontarías. Esperamos que Konami siga en esta línea creativa, pero que al mismo tiempo nos ofrezca opciones para los que gustamos del juego clásico.

¡Qué comiencen los duelos!

Para los que se quedaron atrasados con la historia, les vamos a actualizar los eventos. El personaje principal ya no es **Yugimoto**, ni sus amigos, eso ha quedado en el pasado junto con los artículos del milenio que portaban estos personajes; ni siquiera el buen **Kaiba**, maestro de los dragones se mantiene en la lista. Ahora el rol protagónico recae en dos nuevos personajes, **Yusei Fudo** y **Jack Atlus**, ambos cuentan con habilidades especiales controlando sus cartas de monstruos, pero comparten el mismo sueño: convertirse en el mejor duelista de todos los tiempos, situación que podrán demostrar en una carrera de motos... sí, no nos equivocamos, los duelos serán dentro de pistas de carreras.



A lo largo de la carrera se te mostrará una tabla con tu ubicación dentro de la pista.

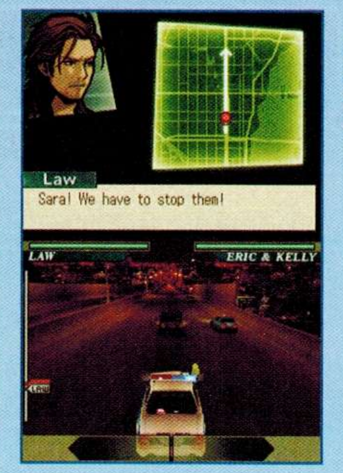


Recuerda estar preparado para hacer frente a los ataques de tus enemigos.



La ley de Miami está en tus manos

Ahora que la televisión está repleta de series policíacas o con temática de detectives (incluso hasta el doctor con bastón se siente **Sherlock Holmes**), nos dan ganas de vivir una experiencia interactiva que se asemeje a ello. Así, Hudson nos asigna un nuevo caso en la calurosa y exótica tierra de Miami, donde utilizaremos el poderoso brazo de la justicia para encontrar a los criminales luego de realizar las investigaciones en la escena del crimen. Lo interesante no se limita a la historia, que bien podría ser el guión perfecto para una serie de TV, sino que el uso de la doble pantalla está claramente definido para no obstaculizar nuestros objetivos y brindarnos una clara organización de las actividades, evidencias y notas durante los casos, pero de ello te explicaremos más a continuación.



En la pantalla superior se desplegarán los diálogos de personajes, así como también tendrás una amplia vista del mapa.



Como puedes ver en la imagen de la izquierda, los gráficos lucen realmente bien.

Al calor de la justicia

Miami Law nos presenta una intensa historia que se desata a través de una conspiración terrorista que debes enfrentar con tu máximo arsenal y personal de apoyo, ya sea combatiéndolos en bodegas abandonadas directamente con los criminales o estudiando (como detective) los escenarios cercados por la policía. Durante el juego, tendrás muchas oportunidades de elegir la ruta que tomará tu investigación e incluso podrás experimentar la acción vista desde dos perspectivas diferentes, ya sea como el valiente **Lawrence Martin** de la policía de Miami o la sexy e inteligente agente del FBI, **Sara Starling.** Tú eliges qué escenario tomar.

Dependiendo de qué personaje selecciones, serán los retos y enigmas que se te presenten, por ejemplo, con **Sara** se enfocarán más en la resolución de acertijos repletos de pistas misteriosas, pero si prefieres a **Lawrence**, serás transportado a un escenario menos deductivo, pero mucho más dinámico en cuestiones de acción, ya sea en persecuciones de autos o probando tu puntería en los tiroteos con los terroristas.



No creas que el escenario es limitado para explorar, de hecho, las misiones te llevarán por varios lugares que formarán un extenso mapa de Miami.

Que la fuerza (de policías) te acompañe...

Además de los protagonistas, otros miembros de la policía estarán a tu lado para cooperar con información o pistas valiosas, como el jefe de escuadrón **George Wilson**, la enfermera **Jessica Browne** o el director del FBI **Larry Floyd**. Juntos serán la fuerza que combatirá a los traficantes y terroristas que azotan a la ciudad de Miami. Por supuesto, tus hazañas serán gratificadas con juegos adicionales que podrás jugar en cualquier momento, como **Texas Hold 'Em Poker** y **Sudoku**. Así podrás descansar un rato del crimen organizado y darle rienda suelta a tu entretenimiento.



Entrarás en un mundo lleno de secretos y crímenes por resolver para salvar a la gente de Miami.

Quizá **Miami Law** no es tan espectacular como **GTA: Chinatown Wars**, sin embargo supera por mucho la sensación de juego de otros títulos del género como los de **CSI**, ya que su *gameplay* es mucho más amigable y te va llevando a través de diversos métodos de investigación o acción que no permitirán que se ralentice tu empeño justiciero. Por otro lado, la historia se despliega como novela gráfica, con muchos soliloquios (de hecho nos hizo recordar mucho a la sensacional franquicia de Capcom **Phoenix Wright**), dando como resultado un efecto mucho más personal y detectivesco. ¿Recomendable? Por supuesto, aunque se trate de los juegos que sólo jugarás hasta terminar y luego quedarán en el anaquel de los recuerdos, pues no ofrece muchos extras que digamos.



Policía o investigadora, esa será la elección que tomarás para iniciar esta gran aventura.

MySims Racing

Electronic Arts

El nuevo retador de las carreras

No hace mucho Electronic Arts nos presentó su versión de *Go Karts* combinada con la sensación de las impactantes carreras de NASCAR (NASCAR Kart Racing) que aunque no logran la popularidad de colosos como **Mario Kart**, sí brindan opciones o alternativas para los amantes de la velocidad y fantasía de este género. Ahora, con un poco más de experiencia, los creadores de **FIFA** y **MADDEN** deciden ir por la segunda vuelta, pero utilizando a la franquicia **MySims** como estandarte para cautivar tu atención. Echémosle un vistazo a este curioso título que tiene poco menos de un mes de haberse estrenado y que por supuesto, será una buena opción para las competencias.



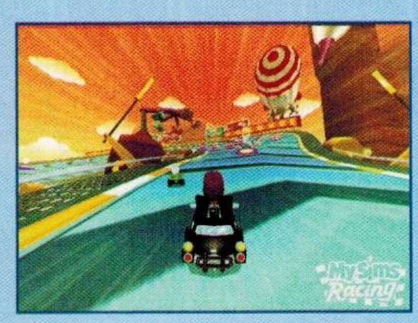
Los gráficos son muy buenos, sólo checa el detalle de los elementos en los escenarios.

Elige tu plataforma

Aunque en esta breve reseña nos enfocaremos en la versión del Wii, es bueno saber que también podrás encontrar una adaptación para el Nintendo DS, en esta última, tendrás prácticamente todas las opciones del Wii, salvo cambios obvios como el tipo de control y la calidad de gráficos, sin embargo (y a pesar de las limitantes del portátil), se mantiene como un título entretenido para todos los jugadores sin importar edad o género; además, es compatible con la red Wi-Fi de Nintendo para incrementar tu potencial de competencia. Por supuesto, en el Wii disfrutarás mucho más la experiencia de las carreras en *Go-Karts* por lo intenso del Wiimote o Wii Wheel. Aquí tendrás diversos autos para escoger, los cuales varían en sus cualidades técnicas y rendimiento en pista, así que checa bien tus opciones y no te dejes llevar por el carisma de los personajes.



El sistema de regalos o premios se parece mucho a lo visto en **Mario Kart** u otros títulos similares.



Los escenarios serán grandes pistas llenas de color, con un toque más infantil, pero no menos atractivo.

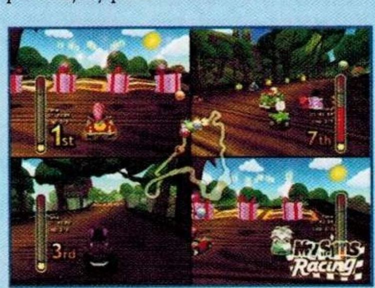
Por supuesto, no sólo se trata de llegar en primer lugar y hacer sufrir al rival, mejor aún, conforme vayas ganando, no sólo se incrementará tu potencial como piloto, sino también las características que tendrás disponibles para personalizar los coches. Los desafíos se llevan a cabo en una ciudad conocida como Speedville, donde la máxima diversión se vive al pisar el acelerador. En este colorido lugar te estarán esperando múltiples pilotos altamente capacitados, con autos de aspecto poco común, pero con alto rendimiento en sus motores.

Compite contra tus amigos

Para iniciar, podrás adentrarte en el modo individual, recorriendo todos los circuitos y activando nuevos elementos del juego para obtener cada uno de los secretos que ofrece **MySims Racing**, o compite contra tus amigos en el modo *multiplayer* de pantalla dividida; hasta cuatro personas pueden entrar a la pista para demostrar qué tanto nitrógeno corre por sus venas. Toma en cuenta que no sólo se trata de tomar bien las curvas o acelerar en las rectas, sino que incluso tendrás diversos movimientos y estrategias como los trompos, derrapes y cierres para sorprender a los demás pilotos. Recuerda que cada vez que hagas maniobras complicadas como derrapes, saltos o arranques especiales, se incrementará tu medidor de turbo, con el cual podrás dejar mordiendo el polvo a quien esté a tu alcance.



Si quieres mejorar tu imagen o desempeño, lo puedes lograr al construir tu coche ideal (adecuado a tus necesidades y gusto), elevando su potencia, aceleración y estilo de manejo al elegir de entre varios tipos de motores, suspensión y frenos, tal como lo hace un piloto en las carreras reales. Quizá esta es una de las ventajas mayores frente a otros competidores como **Mario Kart**. Aunque desafortunadamente, la versión para Wii no cuenta con modo online, pero serás recompensado con mejor calidad gráfica, sonora, cantidad de personajes y pistas.



Entre más jugadores haya en pantalla, mucho mayor será tu diversión.

GALERÍA

Estamos de regreso con esta sección dedicada a las obras de arte de los fans de Club Nintendo, en esta ocasión hay gran variedad de personajes, aunque es claro que **Mario** y sus amigos siguen formando parte principal. Recuerda que mes a mes reconocemos el esfuerzo de todos los dibujantes que utilizan diversas técnicas para ganarse un espacio en esta galería.





Rebeca Orantes; Ciudad de Guatemala.

Con un estilo diferente pero conservando los elementos clave para destacar en la galería, aquí les presentamos dos artes distintos en donde resaltan las princesas o chicas importantes del universo de Nintendo. En particular, nos agradó muchísimo éste, que incluye a las legendarias musas de **Link**.

ARTE DEL MES



Diego Alejandro Varela; Santiago, Chile.

Trazado a lápiz y conservando las cualidades del original, Diego nos muestra su gusto por la popular saga de Capcom.



Angélica Sánchez del Campo; Ciudad Lerdo, Durango.

Nos da muchísimo gusto que nuestras lectoras se hagan presentes cada día más. Nos agradó bastante el uso de tintas y el trazo realizado.



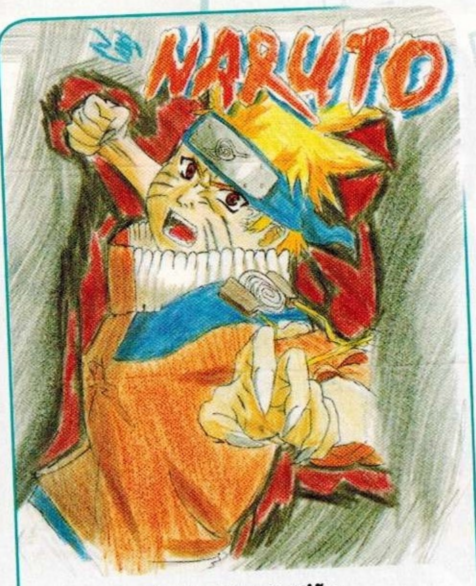
Alejandra Muñoz (Mikami-Chan); Santiago, Chile.

Por supuesto, el héroe de Hyrule no se quedó fuera de esta exhibición artística que es recurrente en todos los fans de **Wind Waker** y aquí se muestra incluso un Nintendo DS como complemento.

Mary Montero Medina; República Dominicana.

Shadow se convirtió rápidamente en un ícono para los fans, así, Mary nos lo remarca en una de sus clásicas posturas de acción virtual.





Carlos Alberto Niño;
Reynosa, Tamaulipas.

A donde quiera que vayamos, encontramos fans de **Naruto** y no es para menos, la serie es tan popular como lo fue **Dragon Ball**.



Ignacio Emerson Ibáñez Guerra;
Santiago, Chile.

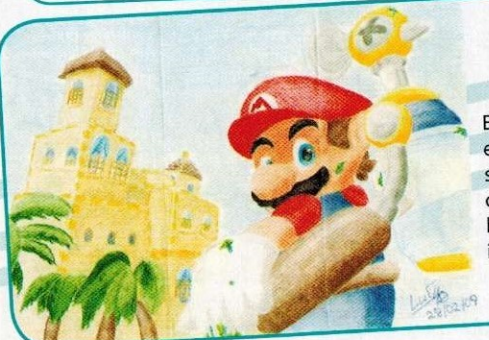
Personajes de múltiples compañías fueron la inspiración para Ignacio, pero fue su dibujo de **Mega Man** el que más atrajo nuestra atención.



José Luis Machado

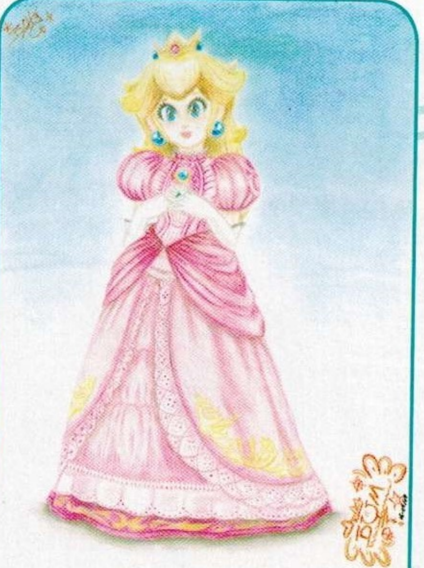
Este dibujo es una muestra de que la técnica de lápiz resulta bastante interesante para remarcar momentos especiales y diferenciarlos de otras obras.





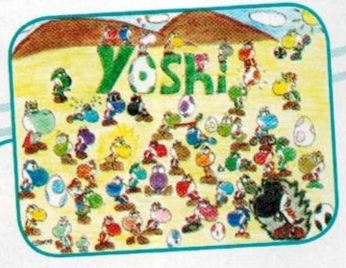
Luis Gerardo Ávila;
Colotlán, Jalisco.

El amanecer de **Mario** en el GameCube no fue quizá su mejor paso en juego de video, pero sí nos dejó buenos recuerdos por sus innovaciones y equipo.



Beatriz Stephanie Saldaña;
Zamora, Michoacán.

Peach ha cambiado mucho su imagen en todos los años que lleva con Nintendo, ¿cuál es tu favorita?



Gastón Ramírez Arias;
Pedro Escobedo, Querétaro.

Tal como **Mario** y **Luigi**, aquí tenemos el trabajo de dos hermanos que pusieron toda su pasión por Nintendo en papel, esperemos que no sea la última vez.



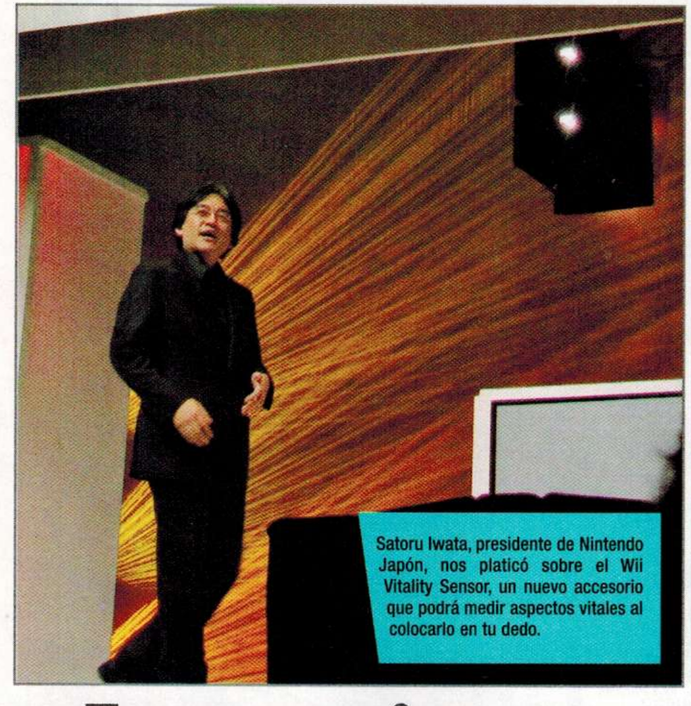
Leonardo Ramírez Arias;
Pedro Escobedo, Qro.

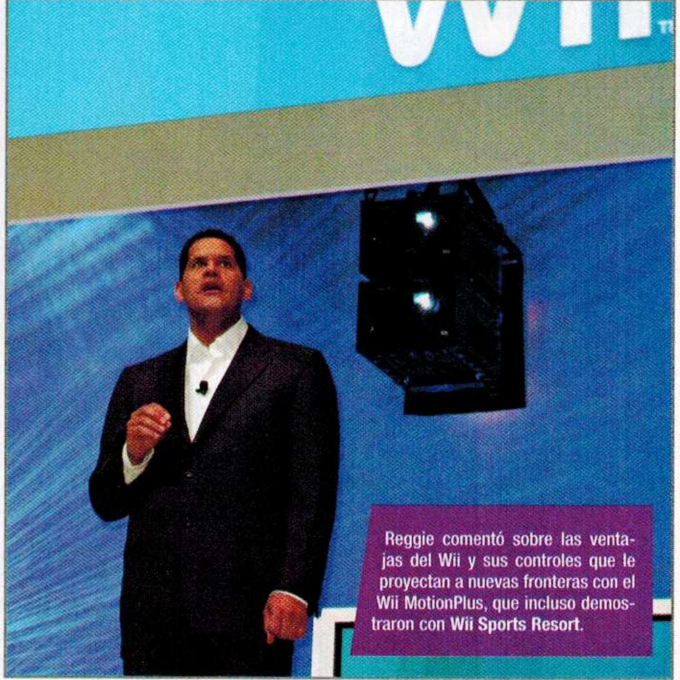
No cabe duda de que **Mario** es el héroe de todos los fans de Nintendo, o por lo menos, el más recurrente en la Galería.

Es todo por este mes, pero te invitamos a que nos envíes tus creaciones para que aparezcas en esta sección. Recuerda que entre más originales sean, mayores posibilidades tendrán de llegar al primer sitio. Además, toma en cuenta que podrás enviarnos tus diseños por correo ordinario a la dirección que ya conoces, o a través del correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com. Nos vemos en la próxima edición de Club Nintendo.

Nuestra Portada

E3 2009

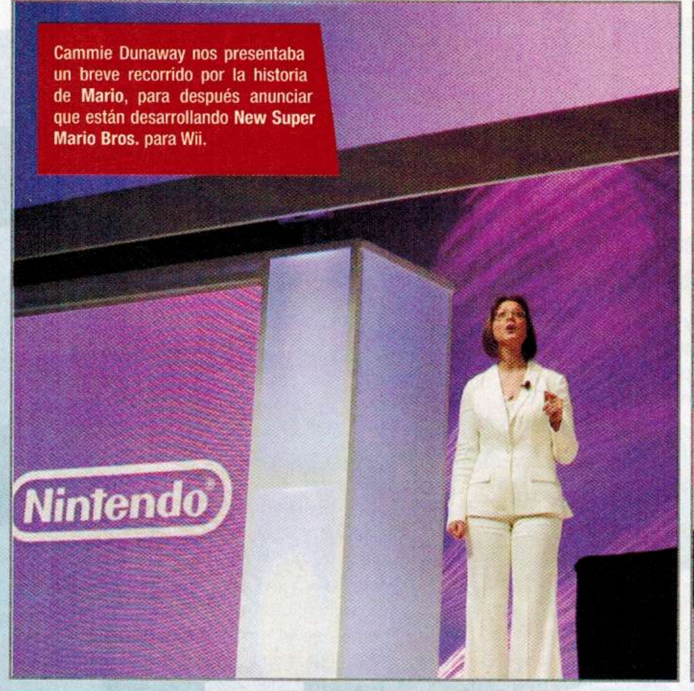

Satoru Iwata, presidente de Nintendo Japón, nos platicó sobre el Wii Vitality Sensor, un nuevo accesorio que podrá medir aspectos vitales al colocarlo en tu dedo.


Reggie comentó sobre las ventajas del Wii y sus controles que le proyectan a nuevas fronteras con el Wii MotionPlus, que incluso demostraron con **Wii Sports Resort**.

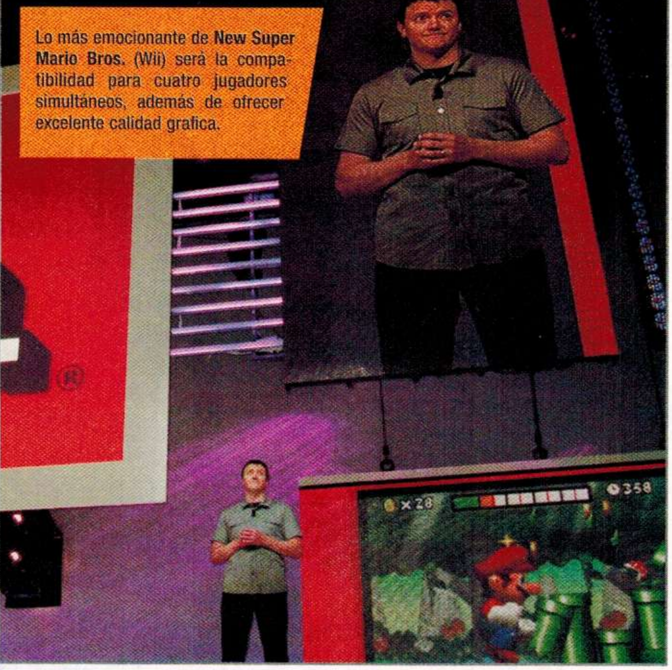
Las primeras impresiones

Llegó la esperada conferencia de los martes de Nintendo. Muchos nos preguntábamos qué títulos presentarían, cuáles serían las noticias que retumbarán por el resto del año y, sobre todo, si regresaría de alguna de las grandes franquicias, por supuesto, nuestras dudas fueron resueltas inmediatamente. Grandes títulos se mostraron (**Golden Sun** para DS uno de los más esperados) de forma jugable y no sólo en video, logrando una tremenda ovación por parte de los asistentes y una euforia al descubrir las próximas secuelas de **Mario** y **Samus**, que lucen espectaculares.

Fotos Toño Rodríguez



Cammie Dunaway nos presentaba un breve recorrido por la historia de **Mario**, para después anunciar que están desarrollando **New Super Mario Bros.** para Wii.


Lo más emocionante de **New Super Mario Bros.** (Wii) será la compatibilidad para cuatro jugadores simultáneos, además de ofrecer excelente calidad grafica.

El regreso de los grandes clásicos

Para ambas plataformas se anunciaron títulos importantes, pero en el caso del Nintendo DS, nos sorprendieron bastante con el regreso de **Golden Sun**, uno de los RPG que fuera desarrollado por Camelot Software para el Game Boy Advance y que se ha ganado un número importante de fans por su excelente calidad gráfica y jugabilidad. Por supuesto, este gran coloso retomará la acción de sus antecesores para continuar con la historia que tanto ha cautivado durante años. Por otro lado, **Link** se vuelve a hacer presente con **Spirit Tracks**, luego de su anuncio en la *Game Developers Conference*. En esta ocasión, ya pudimos apreciar a detalle los elementos del juego y las características que lo converirán en un digno sucesor de **Phantom Hourglass**. Como sabes, se deja atrás el concepto del barco para transportarte de un lugar a otro, pues ya contarás con una potente locomotora que cruzará incluso por los pastos y desiertos.

Mario y **Luigi** no se podían quedar fuera del territorio RPG/Aventura, así que están de vuelta con la tercera entrega de su popular serie para portátiles. Lógicamente, se conserva el humor y tipo de juego que lo hace ideal para cualquier jugador sin importar su edad o género. Es decir, las misiones no serán tan complejas como en un **Final Fantasy**, pues su temática está enfocada a la diversión y entretenimiento, mostrando enemigos conocidos y otros nuevos que se sumarán a la lista de héroes o villanos del Mushroom Kingdom y claro, **Bowser** será un pilar de la historia.



Golden Sun llega por primera ocasión al Nintendo DS, aprovechando la ventaja de ambas pantallas y el uso del Stylus. Gráficamente luce de maravilla y si quieres una muestra, checa las fotografías para que te des una idea de lo que te espera en cuanto esté a la venta.

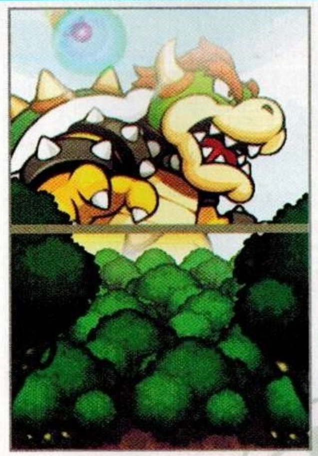


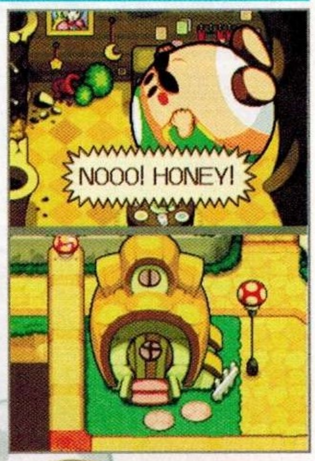


Mario & Luigi: Bowser's Inside Story ya está disponible desde hace meses en Japón, pero pronto lo tendremos en nuestro continente, así sabremos más sobre la historia que tendrá como protagonista al rey de los koopas.











Siempre que se anuncia un nuevo título de **The Legend of Zelda** causa revuelo entre los fans y esta ocasión no es para menos, pues **Spirit Tracks** tendrá compatibilidad con el Nintendo DSi para ofrecer una mejor experiencia de juego.





New Super Mario Bros. llegará próximamente al Wii para ofrecer la misma sensación de juego que en el Nintendo DS, pero incrementada por la compatibilidad para cuatro jugadores simultáneos, tal como lo hiciera en su momento The Legend of Zelda con Four Swords.







Acción o fantasía para tu Wii y NDS

Poco antes del E3, se colaron algunos rumores sobre de que Nintendo presentaría un nuevo título de **Mario**, pero nunca se mencionó cuál de sus diferentes aventuras, así que cuando vimos el **New Super Mario Bros.** para Wii pensamos que ese era el tan rumorado juego del plomero, pero se trataba sólo de uno de los varios juegos de **Mario** que se mencionarían en la conferencia. Lo mejor de este título es que se regresa a las raíces del plomero, con tipo de juego *sidescroll* e incrementando notablemente la capacidad gráfica y de control a través de los simples e intuitivos controles del Wii. Con cuatro jugadores en escena, se lograrán momentos de acción continua, donde cada uno buscará su beneficio para lograr el objetivo principal: la competencia. Los personajes centrales son **Mario**, **Luigi** y un par de hongos en colores diferentes; por supuesto, también veremos a **Yoshi** en acción para ayudarte en la misión.

Luego de que Reggie hablara de **Red Steel 2** (y cómo este juego romperá esquemas tanto gráficamente como en su modo de juego, ahora sí consiguiendo la sensación de combate real que los programadores planteaban para el primer **Red Steel**), siguió el turno de **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers** que se anunciara por parte de Square Enix desde el pasado E3 2005 y que contará con características multiplayer como ocurrió en su antecesor de Nintendo GameCube, por supuesto, no sólo se limitaría al juego local, sino que aprovechará la conexión Wi-Fi de Nintendo para dejar que el mundo entero sea tu compañero de juego. Los combates se desarrollan en tiempo real y sin cambio de pantalla, ofreciendo un *gameplay* que va desde los tranquilos paseos por el mapa hasta los intensos combates con todo tipo de criaturas; de hecho, algunas de tus funciones (además de las típicas de un **Final Fantasy**) usan la telequinesis, tanto para atacar a tus enemigos directamente o a través de objetos que les lances a distancia.

Continuando con **The Conduit**, título que desarrolló la compañía High Voltage y que distribuirá SEGA para América, te podemos comentar que es realmente uno de los mejores juegos para el Wii y, claro, se veía venir desde sus etapas preliminares, pues en esta ocasión los programadores tuvieron todo el camino libre para crear e innovar con un juego exclusivo para Wii y, aprovechando un nuevo motor gráfico creado por ellos mismos, lograron superar lo que muchas compañías veteranas en desarrollo de videojuegos no habían hecho. Así, **The Conduit** no sólo luce en gráfico, sino como propuesta de juego y marcando un estándar en el manejo del desarrollo para Wii. Esperemos más noticias sobre los próximo proyectos de High Voltage.



Final Fantasy es una de las sagas más aclamadas por los fanáticos del RPG. Para esta entrega, se ha aprovechado notablemente el poder del Wii, es decir, basta con ver las fotografías para darse cuenta de lo que nos espera.







The Counduit es uno de los juegos más esperados por nosotros debido a cómo han mejorado las capacidades gráficas del Wii y lo bien que se plantea la historia. Esperemos ver cómo logran superlo sus desarrolladores.

Nos espera una gran aventura

Desde hace bastantes meses hemos estado esperando noticias de este gran juego para Nintendo DS, nos referimos a **Kingdom Hearts 358/2 Days**, el cual hasta hace poco se creía que no tendríamos el placer de disfrutarlo en nuestro continente, pero por fortuna, durante la conferencia de Nintendo, se reveló que estará listo para llegar al mercado en los próximos meses, situación que seguramente agradecerán todos los seguidores de los RPG de Square Enix, que existen en América. Es esta serie que debutara en consolas de La Gran N en el Game Boy Advance, los jugadores se adentran en un mundo de fantasía como pocas veces se ha visto, pero lo interesante, es que los desarrolladores se han apoyado en los personajes de Disney para dar vida a esta historia. Con lo anterior en mente, muchos podrían pensar que el título está orientado para el mercado infantil o para los jugadores no tan experimentados, pero no es así, en **Kingdom Hearts** vivirán una trama igual de madura e inteligente como en cualquier **Final Fantasy**.

Pasando al estilo gráfico, la compañía nos ha sorprendido gratamente, ya que la calidad de los efectos visuales durante las batallas es simplemente extraordinaria, superando lo visto en juegos de la misma línea, sin mencionar que los cinemas que verás regularmente, donde se te revelarán datos importantes de la trama, son para quitar el aliento, no nos queda más que reconocer el gran trabajo de Square Enix con esta obra, que como te hemos comentado en otras ociasiones, al parecer estará enfocado en resolver algunos misterios de la famosa Organización XIII que aparece en el universo de **Kingdom Hearts**. Si todo sale bien, es probable que este mismo año lo tengamos en nuestros Nintendo DS, así que, manténte pendiente de próximas ediciones, donde te contaremos de todo lo que nos enteremos en relación a este juego.





Todos los minijuegos que se han incluido en **Wii Sports Resort** son muy divertidos, sobre todo cuando lo disfrutas con cuatro personas más, lo que es toda una costumbre en juegos de Nintendo.



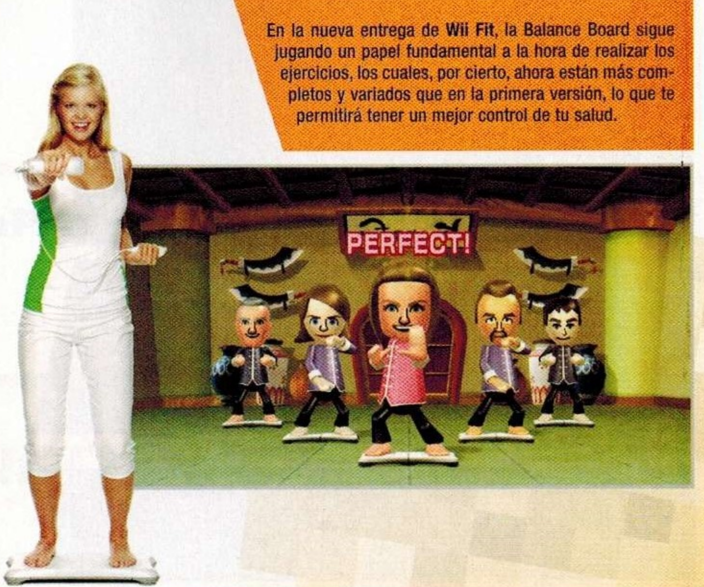


Cada una de las escenas que vivirás en **Kingdom Hearts 358/2 Days** está dotada de un nivel de emotividad asombroso, como sólo la compañia creadora de los **Final Fantasy** puede hacerlo, se convertirá en un clásico.

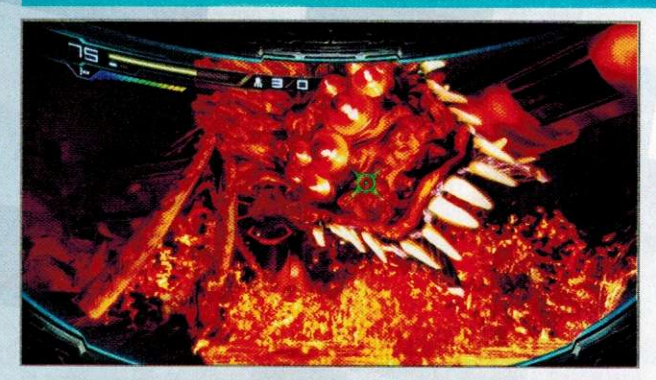
Las sorpresas para Wii no se hicieron esperar, y prácticamente al inicio de la conferencia, se platicó de un juego que tenía algunas semanas siendo rumor en varios sitios de Internet, nos referimos a **Wii Fit Plus**, la secuela del famoso ejercitador para Wii que se volviera un fenómeno en ventas en prácticamente todos los territorios. Además de lo anterior, también se mostraron nuevas actividades para **Wii Sport Resort**, juego que a pesar de que vivió su segundo E3, se han mantenido en secreto la mayoría de sus opciones, salvo que será compatible con WiiMotion Plus, lo que representa una evolución no solo para la serie, sino también para la industria, ya que traerá una nueva forma de jugar, donde nos volveremos protagonistas de la aventura.



En la nueva entrega de **Wii Fit**, la Balance Board sigue jugando un papel fundamental a la hora de realizar los ejercicios, los cuales, por cierto, ahora están más completos y variados que en la primera versión, lo que te permitirá tener un mejor control de tu salud.



Las grandes sorpresas del E3





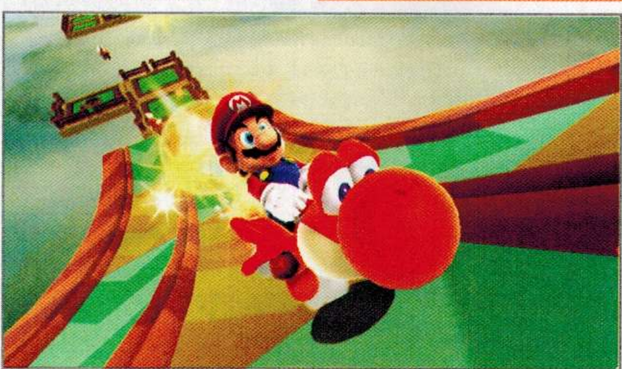
La saga de **Metroid** al parecer volverá a sus orígenes, con acción vertiginosa y enemigos a cada dos pasos. Esperemos que este proyecto sea el primero de muchos que desarrolle el Team Ninja para Nintendo.



Seguro que millones de personas en todo el mundo están felices por el corto descanso que tuvo Mario en Wii, donde apostamos volverá a brillar, demostrando el talento de Shigeru Miyamoto y todo su equipo de creativos.

El día de la conferencia de Nintendo, todo el mundo esperaba anuncios en relación con sus sagas clásicas, de hecho, todos apostaban por la presentación de un nuevo **Zelda**; pues bien, como siempre ocurre, la compañía respondió a sus seguidores tradicionales con un par de gratas sorpresas. La primera de la noche fue la aparición de **Super Mario Galaxy 2** en pantalla, por primera vez en la historia una consola tendrá dos juegos de Mario basados en plataformas en 3D. Lo anterior nadie lo esperaba, así que los gritos y aplausos no se hicieron esperar, y la verdad es que no es para menos, ya que el primer juego del plomero es considerado por muchos como la mejor opción que se puede encontrar no sólo en el catálogo de Wii, sino en toda la generación en curso, gracias sobre todo a su maravilloso sistema de control, que permite a los videojugadores tener control sobre **Mario** como nunca antes en la historia de Nintendo.

Muchos piensan que las novedades faltarán en esta secuela, sin embargo, se ha aclarado que más del 90% del contenido del juego es nuevo, de lo poco que compartirá con su antecesor será el motor gráfico, pero en cuanto a dinámica y retos, será mucho más complejo, lo que representa buenas noticias para todos nosotros.



Apenas nos estábamos recuperando de la emoción de ver a **Mario** protagonizar una nueva aventura en Wii, cuando Nintendo volvió a tirar otra "bomba", **Metroid Other M**, el secreto mejor guardado del evento, nadie se lo hubiera imaginado, mucho menos por que el equipo desarrollador ha dejado de ser Retro Studios, quienes pasaron la estafeta en otro gran equipo, el Team Ninja, responsables entre otros proyectyos de sagas como **Dead or Alive** o **Ninja Gaiden**. Este nuevo juego de la serie nos llevará conocer los orígenes de la bella **Samus Aran**, lo que promete una historia mucho más intensa que la vista en la saga Prime. Lo único "malo" es que su fecha de salida está programada para el siguiente año.

Las licencias también levantaron la mano durante la conferencia en Los Ángeles, obras como **Resident Evil: The Darkside Chronicles** y **Dead Space Extraction** se dejaron ver, siendo la segunda la que más ovaciones recibió, sobre todo porque se trata de un juego exclusivo donde se revelarán detalles fundamentales para comprender la historia creada al rededor de esta serie; esperemos que en su lanzamiento responda a las expectativas.



Con esto terminamos el reporte de la conferencia de Nintendo en el E3 2009. Como te puedes dar cuenta, se aproximan meses increíbles para todos los seguidores de La Gran N. No te pierdas el reporte completo del evento que te tenemos preparado para nuestra siguiente edición, donde amplearemos la información sobre estos juegos y otros más que fueron mostrados durante los tres días que duró el evento.



Electronic Arts está realizando un trabajo notable con el desarrollo de **Dead Space Extraction**, no tenemos dudas de que se colocará rápidamente en el gusto de los aficionados a los *survival horror.*



Las sorpresas no pararon durante la conferencia, una de ellas fue el Wii Vitality Sensor, un nuevo accesorio que viene a sumar elementos en la nueva propuesta de salud de Nintendo, ya que, gracias a su tecnología, podrá medir el ritmo de nuestros signos vitales.



JULIO



Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
			1	2	3	4
5	6	Take 2 Interactive lanza The Bigs 2 para Wii. 7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	Estreno en cine de Harry Potter and The Half-Blood Prince. 17	18
19	20	Lanzamiento para Wii y NDS de G-Force por parte de Disney Interactive. 21	22	23	24	25
Estreno de Wii Sports Resort. 26	La edición de agosto de CN, ¡ya está a la venta! 27	Battlestar Galactica: The Complete Series en Blu-Ray. 28	29	En el 2007 se estrenó Mario Strikers Charged para Wii. 30	John Connor vuelve a la pantalla grande con Terminator: Salvation. 31	

X-MEN ORIGINS
WOLVERINE



AGOSTO

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
						En 1995 Killer Instinct llega al Super Nintendo luego de su éxito en Arcadia. 1
2	3	Lanzamiento oficial de G.I. JOE: The Rise of Cobra para Wii y NDS. 4	5	6	7	Se estrena Madden NFL 2010 para Wii y NDS por parte de EA. 8
9	10	11	12	13	En 1995 salió a la venta el Virtual Boy. 14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	La edición de septiembre de CN, ¡ya está a la venta! 27	28	29
Capcom (en 1987) presenta el primer título de Street Fighter en Arcadias. 30	A partir de hoy, Kingdom Hearts 358/2 Days está a la venta. 31					


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2009 Nintendo
SEPTIEMBRE
Domingo
Lunes
Martes
Miércoles
Jueves
Viernes
Sábado
1
2
3
4
5
6
7
8
Ponte a rockear con el nuevo Rock Band Beatles. 9
10
11
12
13
Nintendo de Japón puso a la venta el GameCube en el 2001. 14
Lanzamiento oficial de Bleach: The 3rd Phantom para NDS. 15
Independencia de México. 16
17
18
En el 2005, Nintendo puso a la venta el Game Boy Micro en Estados Unidos. 19
20
21
22
23
24
25
26
La edición de octube de CN, ¡ya está a la venta! 27
EA pone a la venta Dead Space, una gran adaptación para Wii. 28
29
30
PUNCH-OUT!!



Tap into the Rhythm!

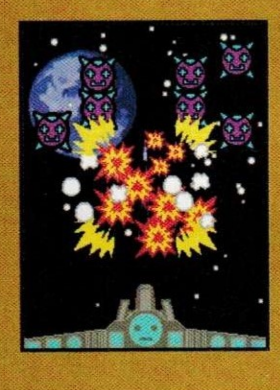
Rhythm Heaven es un simple y contagioso juego rítmico. Si puedes tocar ligeramente con tu stylus al tiempo de la música, entrarás al ritmo de Rhythm Heaven antes de que te des cuenta.

Más de 50 juegos rítmicos!



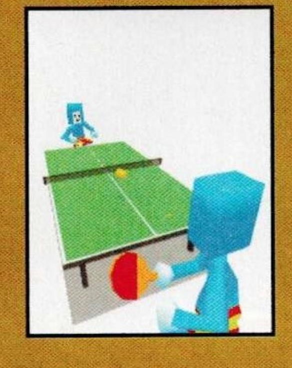


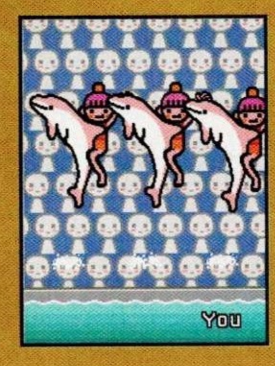












NINTENDO DS™

www.rhythmheaven.com/es

...es para todos


OCTUBRE
CLUB NINTENDO
Domingo
Lunes
Martes
Miércoles
Jueves
Viernes
Sábado
En 1998 Comenzó el fenómeno, apareció Pokémon Blue y Red. 1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
En 1999 apareció en el mercado Jet Force Gemini para Nintendo 64. 11
12
13
14
En 2002 lanzaron Castlevania: Harmony of Dissonance. 15
16
17
18
19
En 1997 salió a la venta Star Fox 64 para Nintendo 64. 20
21
22
23
24
25
En 1998 apareció en el mercado F-Zero X. 26
La edición de noviembre de CN, ¡ya está a la venta! 27
28
29
30
31
MEGA MAN STARFORCE 3
© 2009 Capcom


DEADRISING
CHOP TILL YOU DROP
© 2009 Capcom
NOVIEMBRE
Domingo
Lunes
Martes
Miércoles
Jueves
Viernes
Sábado
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
En 2001 salió a la venta Nintendo GameCube. 18
En 2006 comenzó la revolución, Wii llegaba al mercado. 19
20
En 2004 salió a la venta la primera edición de Nintendo DS. 21
22
En 1998 llegó al mercado The Legend of Zelda: Ocarina of Time para N64. 23
En 1994 apareció en Super Nintendo Donkey Kong Country. 24
25
26
La edición de diciembre de CN, ¡ya está a la venta! 27
28
29
30
CLUB NINTENDO



CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
DICIEMBRE

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
		Durante 1991 salía a la venta el primer número de Club Nintendo. 1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	En 1995 apareció Donkey Kong Country 2 para Super Nintendo. 14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	¡Feliz Navidad! Esperamos que hayas recibido varios regalos. 25	26
La edición de enero de CN, ¡ya está a la venta! 27	28	29	30	Disfruta del último día del año con tus juegos favoritos. 31		

Pokémon
PLATINUM VERSION
© 2009 Pokémon. © 1995-2009 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

Compañía: **Namco Bandai**
Desarrollador: **Namco Bandai**
Categoría: **Aventura**

1

KLONOA

Los juegos de plataformas como tal, han perdido poco a poco su fuerza, ya no es tan común verlos como en las generaciones de 64 y 128 bits, donde vivieron su mejores momentos; sin embargo, compañías como Namco Bandai saben de la importancia que tiene el estilo en el medio y han desarrollado una obra increíble, Klonoa para Wii, que a pesar de no contar con el cartel de otros juegos, podemos asegurarte que será de lo mejor que podrás disfrutar en estas fechas.

EVERYONE 10+ — Violencia de Caricatura Moderada, Referencia de Tabaco



GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA



RANKING CN 8.0

¡Los sueños siempre serán el motor de cada día de nuestra vida!

El origen de la aventura

Seguramente que muchos de ustedes no deben conocer el origen de **Klonoa**, pues bien, este simpático personaje fue creado por la compañía Namco hace más de una década para protagonizar un título en una consola de 32 *bits*, para posteriormente debutar en Game Boy Advance logrando excelentes resultados, tanto en ventas como en estilo de juego. La clave para que **Klonoa** destacara, fue dirigirlo en una dirección diferente, es decir, mientras prácticamente todas las compañías se encontraban diseñando juegos en 3D por montones, Namco realizó su obra tomando como referencia la escuela que dejó el Super Nintendo, o sea, mundos en dos dimensiones con un control simplificado, pero claro, aprovechando las ventajas de la actual generación.



La diversión de Klonoa es su mejor carta de presentación



A lo largo del juego, te encontrarás con personajes que te ayudarán en tu aventura.

Crear un nuevo personaje para un título de plataformas no es una labor sencilla, sobre todo por la gran competencia que existe en el medio sumado a los millones de fans que tienen dos grandes íconos como **Mario** y **Sonic**. Por lo anterior, si se quiere destacar, los programadores no se deben enfocar por completo en el diseño del protagonista, sino en la estructura que tendrá su juego o en el *gameplay*, de este modo será más fácil que destaquen y que sean reconocidos, camino por el que han optado los desarrolladores de **Klonoa**, una aventura extraordinaria.

Conoce mejor esta mágica serie

Un personaje con carisma

1 El personaje principal, **Klonoa**, usa en cada una de sus apariciones una gorra de color azul, en la que se puede apreciar la silueta de una leyenda de Namco y la industria entera, ni más ni menos que nuestro amigo **Pac- Man**.

2 En Japón apareció una aventura RPG de este personaje, que a pesar de ser buena, no tuvo el éxito esperado debido a lo identificados que están sus seguidores con su estilo tradicional.

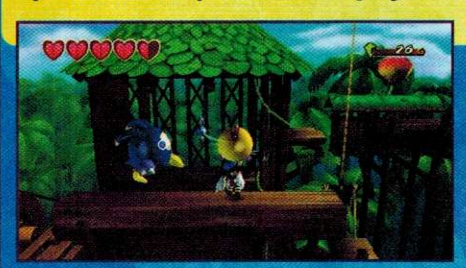
3 Antes de que saliera al mercado esta nueva versión para Wii, sólo se contaba con dos juegos del personaje en consolas de Nintendo, ambos para Game Boy Advance, pero por fortuna ha llegado a una consola casera y qué mejor que para la más vendida del mercado.

4 La salida de este juego en Japón se dio el cuatro de diciembre del año pasado, lo que hizo pensar a más de uno que posiblemente no saliera de aquel país, pero por fortuna no sucedió así esperemos que tenga buena aceptación para que próximamente disfrutemos de entregas originales que aprovechen las ventajas de la plataforma.

5 En el juego de **Tales of Shymphonia** para Game Cube (el cual ha sido de los mejores RPG en fechas recientes) puedes obtener como extra la vestimenta de **Klonoa** para el personaje **Presea Combatir**; una razón más para que lo vuelvas a jugar.



El resultado fue realmente memorable, **Klonoa** ganó millones de fans en todo el mundo, los cuales esperaban con ansias una nueva aventura, la cual por fortuna ha llegado en exclusiva para Wii, manteniendo todos los elementos y detalles que llevaron a la cima a sus precuelas. El juego no es el inicio de una revolución, de hecho está muy lejos de representar algo semejante, sin embargo, logra divertirnos al mismo tiempo que revive nuestro instinto de videojugador, razón suficiente para que lo agregues a tu colección. Imagina que te encuentras dos caminos para progresar, en uno hay enemigos esperándote mientras que el otro está libre, ¿cuál tomarías? para decidir siempre ten en mente que mientras más peligros libres, mayor será la recompensa.





Las revelaciones llegan en el momento menos esperado

El argumento del juego resulta bastante intrigante, todo comienza cuando nuestro héroe está teniendo un agradable sueño, en el que observa cómo una especie de anillo cae en su pueblo, por lo que lógicamente se da a la tarea de investigar de qué se trata; al llegar al lugar, descubre que junto con el objeto viene una criatura bastante especial, que le pide que lo acompañe, pero justo en ese momento despierta... para darse cuenta que tanto el artefacto como el personaje están en su cuarto esperando a que se levante de su cama para explorar los alrededores. ¿Cuál será el objetivo del pequeño ser? ¿Para qué sirve el anillo? ¿Todo será un sueño? Bueno, estas preguntas tendrás que responderlas por ti mismo, pero te adelantamos que no será nada fácil.



En momentos clave de la historia aparecerán cinemas para agregar drama a la situación.



Este título nos muestra que el 2D aún tiene mucho que ofrecer; sería interesante que otras licencias siguieran sus pasos.





Cumple tu objetivo

Dentro del juego, aunque todos los ambientes estén en 3D, te vas a desplazar al estilo clásico de *sidescroll* con el *stick* del Nunchuk, mientras que con los botones A y B, saltarás y atacarás, respectivamente, y aunque hubiera sido interesante incorporar un par de funciones con movimientos del Wiimote, pero créenos, no las necesita.





Deberás aprovechar la estructura de los niveles para poder avanzar, por ejemplo, en muchas ocasiones el salto simple no va a ser suficiente para poder llegar a la plataforma, pero si llevas a un monstruo, lo puedes usar como trampolín y ejecutar un segundo brinco; otro aspecto que no debes olvidar, es que puedes interactuar de muchas maneras con el *stage*, no importa que los objetos no estén en el plano principal, puedes alcanzarlos encontrando un pasaje secreto o bien lanzando un enemigo.





La magia no termina ni cuando despiertas

En momentos cuando las tendencias dictan que la fórmula a seguir es la de gráficos y cinemas, **Klonoa** nos recuerda que lo importante es ofrecer una jugabilidad adictiva acompañada de un reto que nos obligue a esforzarnos para poder superarlo. Esperemos que sea el renacer de este personaje, ya que por su mecánica, resultaría increíble verlo en NDS, por lo pronto estamos convencidos de qué disfrutarás de este juego no importando que género sea tu favorito.

Dos títulos de ensueño

No sólo Klonoa ha revivido una aventura más de una vez

Super Mario Bros. 2/ Super Mario All-Stars/ Super Mario Advance

La segunda parte de **Super Mario Bros**. tuvo un par de *remakes* luego de haber aparecido para el NES en 1988, los cuales fueron para SNES y GBA. Lo peculiar de la historia que vivimos en este título, es que todo ocurre dentro de los sueños de **Mario**, o mejor dicho pesadilla, al final del juego; después de vencer a **Wart**, se puede apreciar a **Mario** cómodamente dormido en su cama.

Kirby's Adventure/ Kirby Nightmare in Dreamland

El famoso personaje rosado de Nintendo también tuvo que pelear por los sueños de los habitantes de Dream Land en este divertido juego para NES que posteriormente apareciera para GBA con claros añadidos como lo fueron algunos minijuegos y escenas extras que hacían de la jornada algo único.

Los expertos comentan

Master

Debo decir que el no incluir a **Klonoa** en consolas caseras de Nintendo era algo que no comprendía, ya que tanto el personaje como el corte del título, son del estilo que triunfan en plataformas de La Gran N, pero todo eso ha quedado atrás y ahora para Wii disfrutamos del que es sin duda, un título que puede cautivar a cualquier persona gracias a su adictiva jugabilidad, que junto con sus mundos en 2D, hace de jugar **Klonoa** toda una experiencia, parecido a lo que eran los juegos del Super Nintendo, pero con el poder de Wii.



Crow

Hace tiempo que **Klonoa** no aparecía en las plataformas de Nintendo, pero ya está de regreso en Wii, luego de sus buenas participaciones en los portátiles pasados. El concepto de juego llega como una aventura que combina hábilmente 2D y 3D, es decir, la forma de avanzar es tipo *side scroll*, pero habrá momentos en que cambies de plano para incrementar tus opciones de movimiento. Es un título sencillo y divertido que disfrutará cualquier tipo de jugador.

Panteón

Namco nos trae un remake de la serie de **Klonoa**; esta vez con muchas cosas nuevas gracias a las capacidades del Nintendo Wii. Desde un punto de vista objetivo, es un buen título que nos presenta interesantes aventuras, pero desde otra perspectiva. Las historias con animales heroicos no dejan de resultarme copias de **Mario** o **Sonic** que tratan de igualar su éxito; ¿no me crees? Sólo daré unos ejemplos y me dirás si miento: **Bubsy**, **Ty**, **Crash Bandicoot**, **Gex**, **Spyro**, entre otros más...





QHDD...

¿Qué hay dentro de... Los papás y los videojugadores?

¡un artículo muy padre!

Hola chicas y chicos, su amigo Spot de nuevo los saluda con otro tema interesante. En Club Nintendo siempre hemos procurado dar consejos y tratar a todos nuestros lectores como iguales, como videojugadores; pero en esta ocasión queremos enfocarnos en una parte muy importante que casi nunca vemos desde una perspectiva objetiva; estamos hablando de los padres, sean o no jugadores. Si tienes problemas con el alto mando de tu casa o bien, eres un papá que desea mejorar su relación con su(s) hijo(s) y entender mejor sus pasatiempos, esta es exactamente la oportunidad de que haya un acercamiento más estrecho para lograr una mejor unión familiar, que es uno de los objetivos del entretenimiento electrónico. En este momento dejaremos los prejuicios y problemas a un lado para dar un "borrón y cuenta nueva" y que las cosas pasen a un nuevo nivel.

Yo, videojugador

Los hijos muchas veces nos quejamos de que nuestros progenitores no nos entienden, por eso vamos a ver una a una, las situaciones más comunes a las que nos enfrentamos en familia. De antemano tenemos que entender que el pasar demasiadas horas con un mismo pasatiempo es malo, cualquiera que éste sea. Sabemos por experiencia propia que es extremadamente fácil "clavarse" mucho en los videojuegos, debido a que son tan divertidos y competitivos, que hay veces que parece que simplemente no puedes dejar el control. Una de las más importantes cosas que debemos entender es que es indispensable ponernos un horario para dedicarle a los videojuegos sin que descuidemos nuestras actividades diarias, especialmente tratándose de la escuela y/o el trabajo.



Las aventuras de los videojuegos pueden llegar a ser memorables.

Problemas que no siempre comprendemos

Cuando somos jóvenes no siempre entendemos que a veces las dificultades comienzan desde nosotros mismos; obviamente hay papás que no ponen mucho de su parte al momento de prestar atención a nuestros pasatiempos, pero también tenemos que reconocer que si dejamos de poner interés en las labores cotidianas por estar frente al televisor, es lógico que los problemas no se van a hacer esperar. El videojuego no es malo por sí solo, es cuando nosotros dejamos que nos absorba cuando se convierte en un tema de discusión familiar; claro que esto se puede aplicar a cualquier pasatiempo, desde ver la televisión hasta pasar todo el día jugando fútbol con tus amigos.

Papá no-jugador

Ahora bien, como padres también no siempre sabemos ver los pasatiempos de nuestros hijos de manera comprensible; existen aquellos papás que lo ven como una pérdida de tiempo y/o dinero, mientras que otros simplemente lo juzgan como algo sin sentido o peor. En cualquiera de los casos, la mayoría de las razones para opinar esto es porque simple y sencillamente no comparten los gustos de sus hijos; ya sea porque no les entienden o bien, porque es más sencillo dejar que los niños jueguen mientras ellos ven el partido, ¿o no? El primer paso para mejorar esta relación es poner de parte de uno y acercarnos a nuestros hijos para saber qué es lo que están jugando y por qué es tan interesante; de esta manera podremos tener una perspectiva más amplia y certera de nuestra opinión.



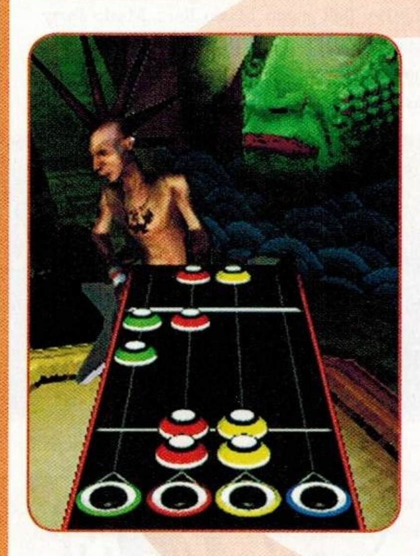
¿qué podemos hacer?

Para evitar cualquier tipo de confrontación y que nuestros padres comprendan mejor nuestros intereses, es de sabios tener visión para manejar la situación de forma madura. Lo más recomendable es que tengas muy bien organizado tu itinerario básico semanal; lo primero que debe estar presente es tu horario escolar, tu tarea y los deberes asignados por tus padres. Ahora bien, hay que dejar un apartado para deportes, convivencia familiar y obviamente, un ratito para los videojuegos, que es lo que nos atañe principalmente. Si cumples con todas las obligaciones y demuestras que tu desempeño en la escuela es favorable, puedes solicitar permisos a papá y a mamá con la seguridad de que podrás negociar espacio para tus intereses personales.



MyDoIt All es una buena herramienta para organizar tus actividades.

"eso te va a secar el cerebro"



Llevar el ritmo de las canciones en **Guitar Hero** no es sencillo, se requiere mucha práctica.

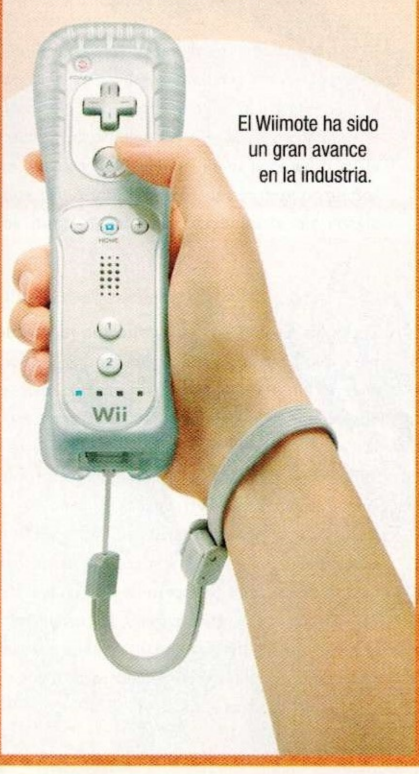
¿Cuántas veces no hemos escuchado frases como ésta? Para empezar, los videojuegos no secan los sesos, tampoco nos convierten en tontos, ni mucho menos descomponen los televisores. Vamos, papás, hay que dejar esas creencias retrógradas que lo único que logran es denigrar un buen pasatiempo y demostrar que la falta de respeto es de uno para con los hijos. Es bien sabido que, canalizado con responsabilidad, el pasatiempo electrónico es muy bueno para ejercitar nuestro cerebro, mejorar nuestros reflejos, aumentar nuestra capacidad de retención e inclusive nos ayuda a aprender cosas nuevas, como lo es dominar el idioma inglés, que en muchos casos es necesario para disfrutar al 100% de un buen juego, como en muchos RPG, donde si no logramos comprender lo que nos dicen, no disfrutaremos la historia.



Rhythm Heaven es una gran opción para comenzar en este mundo de los videojuegos.

escalpelo... sutura... wiimote...

En repetidas ocasiones hemos comentado que en algunos hospitales tienen estaciones con sistemas de Nintendo para ayudar a niños a sentirse muy bien, mejorar su atención, y a pasar un rato agradable internados, obviamente. Con la llegada de la nueva forma de jugar que ofrece el Wii de Nintendo, en ciertas instituciones médicas incluso han usado este sistema con el Remote para ayudar a pacientes que necesitan rehabilitación motriz de sus miembros que han sufrido algún inconveniente como torceduras, operaciones, etc. Como podrán ver, no sólo se trata de "un jueguito" para niños pequeños; es una experiencia que va más allá del simple entretenimiento electrónico.



El Wiimote ha sido un gran avance en la industria.

"Los videojuegos son violentos..."

Este tema es taaan antiguo como la industria misma. El pensar que todos los videojuegos fomentan la violencia y que al jugarlos te vuelves un criminal, es tan absurdo como pensar que si haces bizco te vas a quedar así, o que si te portas mal, el ropavejero te va a llevar. En primer lugar, hay muchísimas opciones y géneros para todas las edades, por eso se creó la ESRB, para alertar a los consumidores acerca del tipo de juego y su contenido, el cual puede resultar no apto para todos los jugadores. Aquí la falla más común es que los papás no estén al pendiente de lo que juegan y/o compran a sus hijos; muchos piensan que con adquirirles un juego, ya cumplieron como padres, pero eso es sólo el principio; lo recomendable es verificar qué tipo de título es y sentarse en familia a ver de qué se trata; esto es recomendable incluso para ver la televisión. Como buenos padres, hay que tener cierta vigilancia, pues los vendedores de juegos no se van a preocupar en qué les venden a nuestros hijos, así que pueden regresar a casa con un disco no apto para ellos y ahí sí puede causarles una impresión errónea.

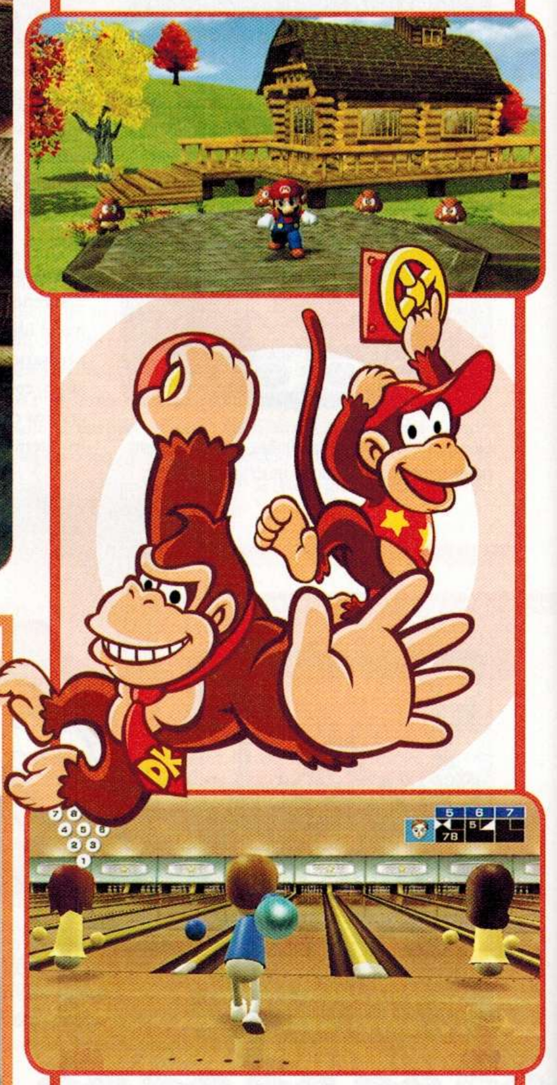
La violencia siempre estará presente, pero no por ello debe influir en nuestros actos.

Wii

Todos los sistemas de Nintendo son recomendables para que la familia se una; sin embargo, podemos sugerir ampliamente al Wii como la más genial opción por ser tan versátil y tener juegos para todas las edades, gustos y géneros. Su control es muy amigable y pueden empezar a jugar sin problemas con el mismísimo **Wii Sports**, y muchos otros títulos que pueden disfrutarse de igual forma. La sencillez del control y la opción de descargar juegos de antaño (que serán de una u otra forma más familiares para los papás), lo convierten en la mejor inversión para que de una vez por todas se rompan los tabúes entre los videojuegos y la unión entre padres e hijos.

Conociendo y compartiendo

De antemano sabemos que algunos papás sí tuvimos oportunidad de lanzar *Hadokens* y golpear malos en **Double Dragon**, por lo que obviamente no tenemos tanto problema en tomar un control de nuevo (si es que lo dejamos colgado un tiempo); pero hay quienes simplemente no han podido por una u otra razón de jugar ni siquiera el "**Mario** de la colita". Es obvio que cuesta trabajo enseñarle a mamá o a papá a jugar con un título que requiere de muchas secuencias, combinaciones de botones o múltiples movimientos; por lo que siempre es mejor comenzar a compartir este pasatiempo con títulos sencillos como **Super Monkey Ball**, algún **Mario Kart**, **Mario Party** o alguno de la Consola Virtual que no le sea tan complejo, así no se desesperarán tus padres y la pasarán mejor en familia.



Wii Sports es la opción perfecta para convivir con nuestra familia.



Papás CN

En CN tomamos los juegos muy en serio, pero de igual manera sabemos que este pasatiempo debe tener su momento, pues hay cosas de mayor importancia. Vamos a compartir con todos nuestros lectores nuestras impresiones de cómo pensamos en esta delicada cuestión de ser padres y videojugadores al mismo tiempo.

Pepe Sierra

Desde siempre le pedí a mi hijo Mariano que jugara sólo lo indispensable. Y traté de evitar cuando era niño que no jugara juegos violentos. La verdad fue muy difícil que siguiera las reglas ya que era yo el que llevaba los juegos a casa. Un día llegué en la noche y me pidió que lo dejara jugar **Mortal Kombat**. Acepté porque supuse que jugaría un momento y se retiraría al ver la dificultad que tenía y de esa forma se le quitarían las ganas de jugar ese tipo de juegos. Ya saben en qué acabó esto: me puso como camote, simplemente no le pude ganar un solo juego, pero me prometió que seguiría las reglas y que jugaría después de estudiar. A pesar de haber jugado todo tipo de juegos, es la persona más tranquila y nada violenta que conozco. La recomendación que le hago a todos los papás es que siempre estén al lado de sus hijos para supervisar el tipo de juego y el tiempo que le invierten a éstos cada día de la semana.

Toño Rodríguez

¡Ahora si me pusieron a pensar en el tema! Lo digo porque recientemente tuvimos nuestro primer bebé, y aún no me he preguntado cómo seré en cuanto a la cuestión del videojuego con mi hija, supongo que le llamarán la atención por el simple hecho de que los tiene en casa, pero no sé si vaya a ser parte de ese porcentaje creciente de videojugadoras que juegan de manera continua. Siempre he sido de la idea de que la responsabilidad en cuanto a saber llevar los tiempos y géneros será siempre de los padres (por lo menos hasta la mayoría de edad y que lo sean de sus decisiones), pero no sólo en los videojuegos, también cuenta la televisión, películas, música y más. Para ser padre no se estudia, se va aprendiendo, así que haremos lo mejor para nivelar las actividades que a mi peque le gusten. Parece que los videojuegos siempre estarán ligados a nuestro hogar.

Frank Cuevas

Afortunadamente, como dice Panteón, me tocó la época de los videojuegos y ahora que soy papá no sólo no se los prohíbo a mis hijos, sino que incluso comparto con ellos al igual que con mi esposa toda la variedad de títulos que hay para disfrutarse en familia, por ejemplo, competimos con **Wii Sports**, hacemos uso de las ventajas de **Wii Fit** para mantenernos activos y en forma, hacemos competencias con **Mario Party** y así como yo les enseño trucos de los títulos clásicos, ellos también me actualizan en los más nuevos. Todo esto obviamente sin descuidar otros aspectos importantes como vigilar que vayan bien en sus estudios, salir juntos en patines a recorrer el vecindario o en la bici por el parque o agarrar juegos de mesa como el dominó y el Monopoly; el chiste es divertirse juntos. Y nunca como ahora con ayuda del versátil control del Wii había sido tán fácil animar a los papás que en su vida han tocado un videojuego a ver por sí mismos que no hay nada de malo en ellos, es tan sencillo como escoger la película o el programa de TV apropiado para cada edad. Mi consejo es hacer de los videojuegos una herramienta más para convivir con nuestros hijos.

Alejandro Ríos "Panteón"

Ser un padre videojugador no es tan complicado, simplemente hay que saber decir "es suficiente" cuando juego con mis hijos. Me he dado cuenta de que llevando las cosas de manera responsable, combinar los videojuegos con las demás actividades es excelente para ejercitar la mente, que tengan una mayor retención para el estudio y que su capacidad deductiva mejore; toda mi familia lo ha comprobado, pues además de llevar un buen promedio en la escuela, tanto mis hijos como mis sobrinos desde muy pequeños han terminado varios juegos... ¡algunas veces hasta me cuesta trabajo ganarles!

50 y 50%

Como podrás ver, no se trata solamente de que los padres tengan la culpa; muchas veces somos nosotros como hijos quienes le damos una mala fama a los videojuegos, por esa razón tenemos que reivindicar a este maravilloso pasatiempo demostrando que se puede jugar con responsabilidad, sin enajenarnos y cumpliendo con nuestras demás obligaciones. Ahora bien, como padres, tenemos que cuidar muy de cerca todas las actividades de nuestros hijos, para que estemos 100% seguros de que las cosas en las que ocupan su tiempo libre sean de provecho y sanas. La integración se puede lograr de forma efectiva si comparten las actividades y se programan en familia para hacer deporte, las obligaciones y pasar tiempo juntos como mínimo una vez a la semana, lo importante es que cada integrante se divierta y pase un momento agradable.

Guitar Hero® Smash Hits

... y para llevar

Guitar Hero On Tour Modern Hits

¡Empieza una nueva gira con tu Nintendo DS!

La franquicia que revolucionó el concepto

Sabemos que **Guitar Hero** no inició el movimiento *rockero* en videojuegos, de hecho, otros títulos desfilaron antes, pero en el 2005, las compañías Harmonix Music y RedOctane concibieron el primer "Héroe de la Guitarra" que causaría una millonaria revolución en el cómo se viven y experimentan los juegos; lógicamente, apenas era el inicio. Cuatro años más tarde, **Guitar Hero** se ha colocado como un serio exponente de la música digital interactiva, ganando adeptos con su modalidad de banda y permitiendo que jugadores de todas las edades se integren en un mismo grupo, sin desventajas ni prejuicios, dejándose llevar por el ritmo y la emoción de cada canción; incluso se incluirán grandiosos temas de otros grupos para incrementar la diversión. ¡Empecemos!





Letras de Canciones
Temas Sugestivos Moderados

La interacción en línea no es clasificada por la ESRB


GRÁFICOS



DIFICULTAD



ADICCIÓN



VARIEDAD



MULTIPLAYER





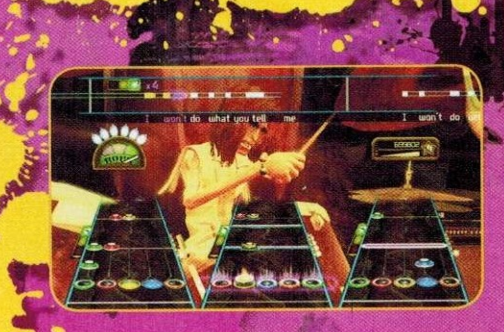
Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Beenox Studios**
Categoría: **Musical**

8 (4 vs. 4)

Revive con tu banda los éxitos del pasado

Guitar Hero Smash Hits (antes conocido como **Greatest Hits**) tiene como primicia ser lo que todos los fans de la serie queríamos, un compendio con las mejores rolas de cada edición, pues como sabrás, para Nintendo nos perdimos del primero, segundo y el **Guitar Hero Encore: Rock the 80s**. Así, en esta ocasión la compañía quiere sacar provecho de los instrumentos adicionales (batería y micrófono). Así que reúne a tu banda, elijan su equipo y prepárense para subir al escenario y hacer que la audiencia se vuelque de emoción con cada una de las canciones. En total, son más de 48 rolas que podrás jugar ya sea en el modo *offline*, en cualquiera de las modalidades de juego (ya sea sólo o en grupo) u *online*, retando a todo tipo de *rockeros* del planeta. Por supuesto, encontrarás canciones muy fáciles de tocar o cantar, pero la dificultad irá en incremento conforme vayas ganando fama.

Si ya practicaste lo suficiente y te sientes listo para retar al mundo entero, lo podrás hacer desde tu casa a través de la Conexión Wi-Fi de Nintendo, compitiendo en contra de otra banda (8 jugadores simultáneos en Battle of the Bands), allí el desenlace dependerá de cada equipo, pues se sumarán las puntuaciones de todos los instrumentos en un récord global que definirá al ganador. Toma en cuenta que el *Star Power* conserva su función y será de gran utilidad para evitar que uno de los integrantes caiga o, en su defecto, incrementará al doble la puntuación que logres, llegando hasta un "8X" si es que logras tocar la canción continuamente y sin fallar. Por supuesto, podrás crear a tus propios personajes para personalizar al máximo tu banda, además de adquirir nuevas indumentarias o instrumentos conforme ganes estrellas y dinero.







Ahora podrás disfrutar de las mejores rolas de ediciones pasadas con el poder de la banda completa.

Lista de Canciones

¡Esto sí es diversidad musical!

Guitar Hero

Blue Öyster Cult - Godzilla
Boston - More Than A Feeling
Deep Purple - Smoke On The Water
Franz Ferdinand - Take Me Out
Helmet - Unsung (Live)
Incubus - Stellar
Joan Jett & The Blackhearts - I Love Rock N' Roll
Ozzy Osbourne - Bark At The Moon
Pantera - Cowboys From Hell (Live)
Queen - Killer Queen
Queens Of The Stone Age - No One Knows
The Donnas - Take It Off
The Exies - Hey You
White Zombie - Thunder Kiss '65

Guitar Hero II

Alice In Chains - Them Bones
Avenged Sevenfold - Beast And The Harlot
Danzig - Mother
Foo Fighters - Monkey Wrench
Iron Maiden - The Trooper
Jane's Addiction - Stop!
Kansas - Carry On Wayward Son
Lamb Of God - Laid To Rest
Lynyrd Skynyrd - Free Bird
Mötley Crüe- Shout At The Devil
Nirvana - Heart-Shaped Box
Rage Against The Machine - Killing In The Name
Reverend Horton Heat - Psychobilly Freakout
Rush - YYZ
Stone Temple Pilots - Trippin' On A Hole In A Paper Heart
The Police - Message In A Bottle
The Sword - Freya
Warrant - Cherry Pie
Wolfmother - Woman

Para la versión de Arcadia, Activision y Konami unieron fuerzas, pues mientras uno desarrollaba el juego, el otro (Konami) se encargaba de los muebles y la distribución.

Guitar Hero Encore
Rocks the 80s

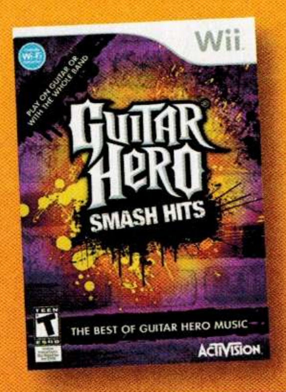
Caught In A Mosh - **Anthrax**
Play With Me - **Extreme**
Electric Eye - **Judas Priest**
Nothin' But A Good Time - **Poison**
Round and Round - **Ratt**
I Wanna Rock - **Twisted Sister**

Guitar Hero III
Legends of Rock

Miss Murder - **AFI**
Through The Fire And Flames - **DragonForce**
Barracuda - **Heart**
Rock And Roll All Nite - **Kiss**
Cult Of Personality - **Living Colour**
Hit Me With Your Best Shot - **Pat Benatar**
Lay Down - **Priestess**
Raining Blood - **Slayer**

Guitar Hero III
Aerosmith

Back In The Saddle - **Aerosmith**



Llénate de fans en cada rincón del mundo

En el modo de historia (ya sea individual o en banda), iniciarás como un pequeño grupo con hambre de fama y fortuna. Tu misión es tocar las canciones como un verdadero rockero y crearte un nombre para llegar a alguno de los ocho diferentes escenarios que incluye **Guitar Hero Smash Hits**. Cada uno de estos conciertos se llevará a cabo en lugares basados en las distintas maravillas del mundo, incluyendo el Amazonas, el Gran Cañón o en alguno de los helados polos del planeta, donde tu ritmo y precisión descongelarán el aburrimiento del auditorio (más cuando se aventuren a tocar Through the Fire and Flames, quizá una de las rolas más complicadas y espectaculares que encontrarás en este compendio).





Para que tu entretenimiento no decaiga cuando domines cada canción, se conserva la modalidad Music Studio, donde puedes crear y editar tus propios temas, utilizando guitarra, bajo y batería (la voz no se graba), para posteriormente subirlos al GHTunes y compartirlas con todo el mundo como descargas gratuitas. Además, si eres nuevo en **Guitar Hero**, no te preocupes, se incluyen diferentes dificultades para que te vayas acostumbrando a mover rápidamente tus dedos, muñecas y pies; pero si de plano ya eres todo un "héroe del escenario", échale un ojo a la opción Expert+ que retoma la idea del doble pedal visto en **GH Metallica**, así podrás lucirte con tus cuates y demostrar que las horas de entrenamiento por fin han dado frutos.

Algunas Canciones

Dimension - **Wolfmother**
Violet Hill - **Coldplay**
Where Are We Runnin - **Lenny Kravitz**
Sweet Sacrifice - **Evanescence**
Reptilia - **The Strokes**
Unconditional - **The Bravery**
This Ain't A Scene - **Fall Out Boy**
Everybody Get Dangerous - **Weezer**
Ruby - **The Kaiser Chiefs**
Adrenaline - **12 Stones**
The Metal - **Tenacious D**
Falling Down - **Atreyu**

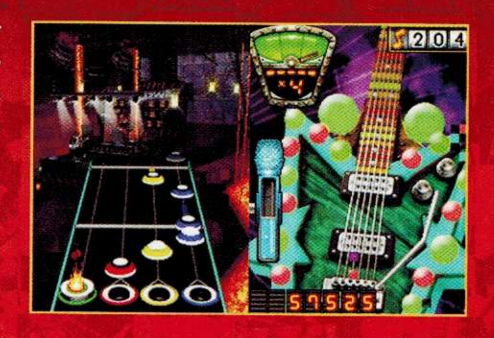


GH On Tour: Modern Hits únicamente es compatible con el Nintendo DS y NDS Lite.

GH Modern Hits: ¡A rockear!

Como se ha vuelto costumbre, para acompañar un título casero, Activision nos prepara uno portátil, continuando así su excelente línea de **Guitar Hero On Tour** con **Modern Hits** que, como su nombre lo indica, hará gala de los éxitos musicales del momento (con grupos como Coldplay, Fall Out Boy, Tenacious D, The Strokes and Weezer) y uno que otro clásico que le pondrá sabor al concierto.

Como detalle adicional, ahora encontrarás una opción llamada Fan Request Mode, con lo que –por primera ocasión– podrás ser tú quien elija el camino que recorrerá la banda para levantar su popularidad desde los escenarios más pequeños, hasta los grandes foros repletos de seguidores que claman tu nombre.





Visualmente no hay muchos cambios, salvo en los estilos de guitarras y vestimenta.

Luego de rockear al ritmo de Metallica, Smash Hits es una opción que le dará mucha más diversidad a tu cuarteto musical.

En conclusión, **Guitar Hero Smash Hits** es una opción realmente interesante si quieres variedad de canciones y no cerrarte a un solo grupo (e invitados), sin embargo, nos cayó como balde de agua fría que no se incluyeran tantos temas de **Legends of Rock** como queríamos... en fin, nos quedamos sin probar la batería y micrófono en Paranoid, Paint it Black, Reptilia, Knights of Cydonia y otras tantas más, pero esperemos que sea momentáneo y rápidamente Activision haga el anuncio de que se vuelvan descargables en el GHTunes como complemento al *tracklist* de **Smash Hits**.

Los expertos comentan

Master

La verdad es que desde que apareció **Guitar Hero: World Tour**, todos deseábamos poder disfrutar en este nuevo formato las canciones que se volvieron legendarias en ediciones pasadas, lo cual se ve materializado en **Smash Hits**. Los temas son todos excelentes, no pararás de jugar, aunque debo decir que tengo una queja… la elección de canciones de **GH III** fue desde mi punto de vista mala, faltaron clásicos como **Paint it Black** o **Paranoid**, pero bueno, no le resta puntos importantes.



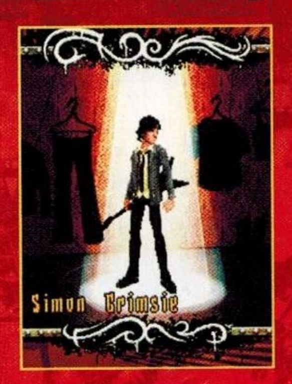
Crow

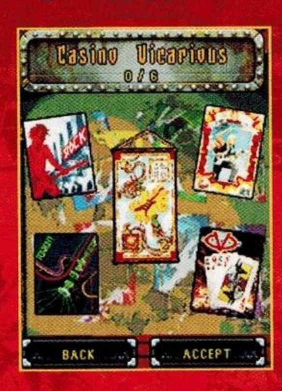
Desde que se anunció **Smash Hits**, crucé los dedos para que le pusieran más rolas de **GHIII** que de los demás, pero mis plegarias no fueron escuchadas, pues de los cuatro importantes, es del que menos rescataron. Fuera de ello, es una gran oportunidad para incrementar la diversidad de canciones en el Wii. En cuanto al NDS, siguen por el buen camino, conservando la compatibilidad con ediciones anteriores e incluyendo nuevas opciones de juego que lo vuelven aún más entretenido en duelo o de forma individual.

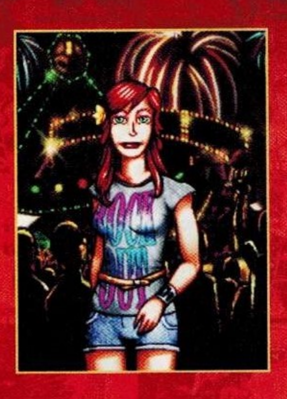
Panteón

Cualquier entrega de esta serie es muy recomendable por ser tan divertida y tener un gran nivel de Replay Value; jugar un **Guitar Hero** es jugarlos todos, pero no desde el punto de vista irónico, todos son buenos, lo único que cambia realmente son las canciones que trae cada una de las versiones. Sabemos que vamos a la segura con estos juegos, es por eso que te recomiendo revisar muy bien qué pistas trae antes de que lo compres para que después no digas: "no trae las que me gustan".

Un título de fans para fans







Con 28 canciones en su lista, **Guitar Hero: Modern Hits** se convierte en uno de los juegos portátiles más completos en temática musical interactiva, pero si a esto le agregas la compatibilidad con los dos primeros títulos de **Guitar Hero On Tour**, resulta en más de 80 melodías listas para que disfrutes en el modo *multiplayer*, al unirte (a través de la conexión inalámbrica local del Nintendo DS) con alguno de tus amigos sin importar la versión del juego que tengan, eso sí, cada quien debe usar su propio cartucho, Guitar Grip y Nintendo DS. En los duelos, habrá diferentes trampas, como bombas, llamas y otros efectos que nublarán tu vista, pero harán más intenso el reto, utilizando hasta el micrófono para soplar y retirar las flamas que te estorben; incluso podrás utilizar el *Stylus* para firmar los autógrafos de tus fans, pero recuerda que el tiempo es oro y si no te apresuras, podrás perder notas importantes que podrían definir el duelo. Ya sea que lo juegues solo o con alguno de tus amigos, **Modern Hits** es una opción realmente buena par esos momentos en que necesites diversión al instante.

ESPECIAL

TERC3RAS PARTES

La tercera es la vencida...

Por ahí dicen que "segundas partes nunca fueron buenas", cosa que a veces es cierto, pero ¿qué hay de las terceras? En el mundo de los videojuegos hemos visto en incontables ocasiones que los licenciatarios, al ver que la segunda parte pegó, sin dudarlo lanzan al mercado la secuela para seguir capitalizando la franquicia. En otros casos menos comunes, si la continuación del original fue un fracaso, deciden remediar el daño ofreciendo un producto de mejor calidad a los consumidores para lavar la mancha del expediente. Sea cual fuere la razón, los videojugadores recibimos con gusto una parte más; así que en esta ocasión veremos algunos ejemplos de títulos que llevan ese enigmático "3" en el nombre, para ver qué tal fueron recibidos y por qué. Ojo, no se trata de versiones diferentes, quisimos sólo incluir ejemplos de series establecidas con una tercera entrega.

Final Fight 3

La legendaria serie *Beat'em Up!* de Capcom tuvo una tercera entrega bastante interesante que superó en varios aspectos a las dos anteriores, especialmente en que la acción fue mucho más veloz e intensa. Nuevos movimientos, el regreso de **Guy**, y el nuevo peinado de **Mike Haggar** son de los detalles que le dieron una buena refrescada a la serie. Es una lástima que **Cody** estaba en malos pasos en ese entonces.



Fatal Fury 3

Hay que reconocer que SNK fue más directo en sus entregas y no se dejó llevar por tantas versiones adicionales de sus juegos como fue lo que pasó con Capcom y **Street Fighter**; cuando conocimos la tercera entrega de la serie **Fatal Fury** quedamos muy satisfechos por su excelente evolución en el *gameplay*, personajes y modo de juego, por lo cual no podemos dejar de recomendarlo para los fans de la serie.



Street Fighter Alpha 3

Esta serie nos dejó un buen sabor de boca por darle un verdadero descanso a la ya choteada serie de versiones del original **SFII**; pero sin lugar a dudas, el pináculo de esta saga fue la tercera entrega, pues además de mejorar el *gameplay*, incluyó a varios personajes clásicos de Capcom como **Cody** y **Guy**, entre otros. Antes de **Capcom vs SNK 2 EO**, éste fue uno de los juegos en donde más retamos por su genialidad de concepto y modo de juego.



Donkey Kong Country 3

Aquí tenemos un exponente de cuando las terceras partes no funcionan como se esperaba. No sabemos si Nintendo quiso arriesgarse demasiado al lanzar este nuevo juego de DK para ver la reacción del público, o simplemente creyeron que nos íbamos a dejar llevar por la mercadotecnia. La falta de Mario o de DK Jr. no fue el problema, sino el cambio de *gameplay* tan radical que vimos en este título.





Final Fantasy III

Sabemos de antemano que la tercera parte de esta increíble saga de Square que conocimos en América es realmente la quinta en Japón, pero quisimos incluirla directamente no para crear polémica, sino porque es realmente uno de los más sorprendentes exponentes de la serie. Junto con **FF VII**, y **FF II** (americano), este **Final Fantasy III** es uno de los favoritos de todos los fans por su sublime música, sorprendentes gráficos y genial historia.

Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike



Juegos de **Star Wars** hay muchos, pero la serie **Rogue Squadron** brilló por su excelente *gameplay* que te permitía vivir de una manera muy realista y emocionante las batallas de las películas como ningún otro título de la serie. **Rebel Strike**, la tercera entrega, no sólo incorporó nuevos elementos, sino que además fue cooperativo y ofrecía modos nunca vistos, como la opción de tripular un AT-AT.

Mega Man 3

El NES vio nacer al androide de titanio, pero no cabe duda que uno de los mejores juegos de toda la serie fue esta entrega de 8 *bits*, y esto fue gracias a su emotiva historia en donde conocemos a uno de los personajes más carismáticos de la franquicia: **Proto Man**, hermano de **Mega Man**. Claro está que en juegos siguientes hubo más cambios y mejoras, pero no se igualó la maestría de esta joya que hasta hoy es una de nuestras favoritas.



TMNT III: The Manhattan Project



El primer juego de las tortugas para NES fue muy distinto a lo que habíamos jugado antes, pero fue sumamente bueno; la segunda parte quiso ser una buena conversión de su contraparte de Arcadia, pero simplemente no lo logró. **TMNT III** nos quitó el mal sabor de boca con una historia nueva, modo de juego mejorado y con mucha más acción. Esta es la mejor parte de las que vimos en el NES.



Mega Man X3

La serie **X** de **Mega Man** realmente evolucionó el concepto al hacerlo más serio y con más acción. Capcom supo jugar muy bien con nuestras emociones al sacrificar a **Zero** en la primera entrega, revivirlo en la segunda, y al darnos la opción de jugar con él en la tercera. Sentimos en varias cuestiones que no superó al original **MMX**, pero sin duda sí lo hizo con la segunda parte.



Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom



Aquí hay opiniones divididas nuevamente; unos piensan que por tener un reto mayor, esta parte es mejor que las anteriores; por otro lado, la acción y *gameplay* mucho más fluido de **NG II** lo hacen más recomendable –sin contar que es más emotivo-. Tal vez no se llegue a un acuerdo de si es mejor que su antecesor o no, pero lo que sí es indiscutible es que es un digno representante de la trilogía.

Resident Evil 3

El primero fue muy bueno, el segundo excelente, y el tercero simplemente mantuvo el estándar de calidad de la serie. No es que sea malo, al contrario, lo que pasa es que sentimos que esta entrega no superó a sus predecesores, sencillamente. De cualquier modo, es una gran opción que merece un buen reconocimiento y su lugar en este artículo estaba asegurado, por supuesto.



SUPER MARIO BROS. 3

Cómo íbamos a hablar de las terceras partes sin nombrar al juego de plataformas en 2D por excelencia. Super Mario Bros. 3 no solamente superó por mucho a sus predecesores, sino que incluso es uno de los mejores títulos que vieron la luz en el legendario sistema de 8 *bits*. Sería imposible mencionar todas las características que hicieron grande a este juegazo en tan poco espacio, así que solo te diremos que si no has jugado SMB3, no has jugado nada.

STREET FIGHTER III

El titán de los juegos de peleas maravilló al mundo con la segunda entrega de la serie más aclamada de Capcom: Street Fighter, pero creemos que se tardó demasiado en lanzar SFIII y por ende muchos estaban demasiado acostumbrados al estilo que se había mantenido hasta entonces. No es que sea malo, simplemente tampoco fue tan grandioso; claro que en gustos se rompen géneros y hay quien lo ve como algo excepcional (en Club Nintendo las opiniones están divididas en este tema).





DOUBLE DRAGON III: THE SACRED STONES

Tanto la versión de Arcadia como la de NES no lograron superar a sus respectivas segundas partes; el juego no es malo, pero seguimos prefiriendo sin pensarlo la entrega número dos de la franquicia. Si tienes oportunidad de jugar toda la serie, no lo dudes, toda es buena, pero nosotros seguimos con la idea de que **The Revenge** es superior a **The Sacred Stones**.

MORTAL KOMBAT 3

Seamos sinceros, este juego quiso ofrecernos algo mejor que la excelente segunda parte, pero algo se perdió en el intento; no fue sino hasta **Mortal Kombat Trilogy** que lograron recuperar las riendas de la serie. Por otra parte, tuvo la mala suerte de competir con la adaptación de **Killer Instinct** para SNES... obviamente sabemos cuál resultó ser la mejor opción para los fans de los juegos de peleas en la consola de 16 *bits*.

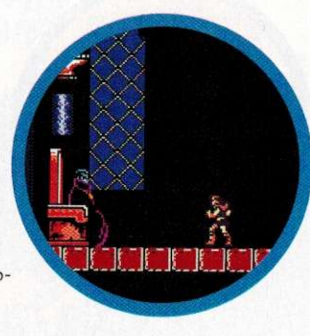


CONTRA III: THE ALIEN WARS

Simple y sencillamente brillante. Puliendo el *gameplay* al que ya estábamos acostumbrados y ofreciendo más y mejor acción, la experiencia de jugar la tercera parte de la serie **Contra** no tiene paralelo. Si deseas acción sin límites y un reto por demás desafiantes, no debes dejar de jugarlo; claro que necesitarás nervios de acero y reflejos de **Jedi** para salir con vida de esta guerra.

CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

La saga inmortal de Konami tuvo dos buenos exponentes en el NES, pero cuando jugamos **Dracula's Curse**, no podíamos creer que eran juegos del mismo sistema. **Castlevania III** llevó a la franquicia a un nuevo nivel al implementar mejores gráficos y música, así como más personajes, varios finales y rutas alternas para llegar al castillo. Esta joya es de las que consideramos obligatoria de tener en tu colección de clásicos.



Conclusión

Como podrás darte cuenta, muchas veces se aprende de los errores y deciden mejorar cada entrega de las series, pero en otras ocasiones no pasa esto y tienden a sólo ofrecerte lo mismo con detallitos diferentes, o de plano algo peor a lo anterior; por fortuna, son más los títulos que mejoran con cada parte, especialmente con la tercera. Sabemos que hay más títulos que podrían estar aquí, pero por razones de espacio no pudimos incluirlos; no lo dudes y escríbenos para que nos cuentes tus impresiones; ¿o esperarás hasta que haya una tercera parte de este artículo?


Wii™
NEW PLAY CONTROL!™
MARIO power TENNIS™
Nintendo®



El control de los PROFESIONALES

Por Axy

La honestidad

Ser el mejor no quiere decir sólo ganar, sino el que lo hace de manera honesta y sin trampas. Hola, yo soy su amigo Axy, y como siempre, les traigo un tema de suma importancia para los videojugadores. Sé que todos alguna vez hemos usado un cheat, un password o hemos trabado a algún jefe, pero ¿qué tan legal es usar estas opciones que tenemos? O bien, ¿hasta qué grado es válido utilizarlas? Para despejar dudas, les comentaré mis impresiones acerca de este tema, así que pónganse cómodos, pues vamos rápido y tendido.

Usando cheats

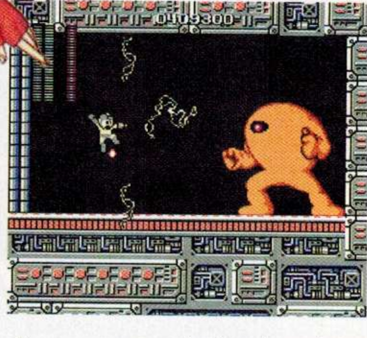
También conocidos en el lenguaje coloquial como "trucos", estas claves nos dan un empujoncito para terminar un juego con sus diferentes efectos; existen los que nos dan más vidas, invulnerabilidad, todas las armas, escenas o personajes y muchos tipos más. Nosotros consideramos que terminar un juego con la configuración original, es decir, sin aumentar las vidas con los cheats, por ejemplo, es lo más recomendable y honorable. Claro está que a veces los desarrolladores se pasan con la dificultad y es útil –mas no indispensable–, emplear un truco o dos para facilitarnos la vida. Es recomendable usarlos mientras vamos adquiriendo más pericia, pero no deben ser la única forma de terminar un juego.



En juegos tan difíciles como los Contra es muy común el uso de los cheats para las vidas; pero aun así requerirás de mucha práctica para vencer.

Trabando a los jefes

Si, lo sabemos, hay ciertos jefes que resultan casi imposibles de vencer si no es con algún tipo de jugada que no les permita ni respirar, pero siempre hay que tratar de vencerlos de manera directa. Como ejemplo tenemos el jefe cíclope del primer **Mega Man** de NES; este jefe es sumamente difícil de pasar, aun con el arma que más daño le hace (la de **Elecman**); pero si pones y quitas la pausa repetidas veces mientras el disparo está impactándolo, le causarás mucho daño y lo acabarás sin problema alguno. Esta jugada, al igual que las situaciones similares, es recomendable de usar sólo si tienes pocas vidas o energía, pero si vas bien, es mejor hacerlo de manera tradicional.



Para vencer a este enemigo tienes dos opciones: jugar con honor aunque te cueste, o trabarlo y ganar fácil... ¿cuál es tu elección?

Decodificadores

Aquí sí estamos totalmente en contra; usar los decodificadores de juegos es por demás vil y sin honor; estos aparatos se meten con el código del juego dándonos la opción de modificar la configuración original y puedes tener vidas ilimitadas, ser invencible y otras cosas más, lo cual le quita todo el chiste al juego y no tiene mérito alguno, pues ni siquiera son cheats programados por los creadores del juego. Usarlos es responsabilidad de cada quien, pero va en contra de todo lo que significa ser un buen videojugador, y quien diga lo contrario, es simple y sencillamente porque no puede de otra forma.



Orochi, al igual que muchos jefes de la serie KOF (y de otros juegos similares), es muy difícil de derrotar si no lo trabas.

Guías y tips

Usar una guía o unos tips no es algo que deba avergonzarnos; a veces nos atoramos mucho en un lugar, escena o con algún jefe y es bueno siempre tener una ayuda para poder proseguir con la aventura. Lo que nosotros hemos recomendado siempre es que uses estas opciones sólo en caso de emergencia, consultando sólo la parte en donde tienes problemas; pues acabar de principio a fin siguiendo una guía le quita todo el sabor del juego. Si juegas solo, nadie va a saber si usaste o no unos tips, pero eso queda en la conciencia de cada quien, así que el único que se engaña es uno mismo.

Usar los cheats es bueno para quienes apenas están aprendiendo, pero para los que ya somos veteranos, es mejor que te arriesgues como todo un hombre.

Vs

Esto es más que claro, cuando juegas en contra de un amigo o de cualquier otra persona, si usas trucos o jugadas truculentas, serás abucheado y nadie querrá jugar contigo, eso sin contar las múltiples malas palabras a las que te harás acreedor si recurres a ese tipo de técnicas como las típicas jugadas "chavito" o las trabadas que no te permiten ni defenderte, como es el caso de la gente que usa a **Cinder** en el primer **Killer Instinct** de Arcadia y no te deja caer después de un combo.



¡Cómo nos daba coraje jugar, e inclusive ver a alguien trabando con Cinder en el primer KI! No podemos creer que algunos jugadores carezcan de honor...

Cheats inofensivos

No todo en el mundo de los cheats es para sacar ventaja del juego; también hay trucos y códigos que te permiten obtener cosas graciosas como deformar a los personajes o modos alternos que le dan otro enfoque a cada título. Estos a veces exigen que tengas una mayor pericia para terminar la aventura, pues al reducir tu vida, o aumentar la dificultad, tendrás que pulir tus habilidades para poder terminar un juego. Un ejemplo de esto es habilitar las muertes en **San Francisco Rush**, de N64, pues no tendrás chance de volver a la carrera si te estrellas. Claro que de esta forma, también podrás deshacerte de tus oponentes si los chocas contra la pared o los sacas del camino.

Usar los cheats con sabiduría puede servirte para hacer el juego más divertido o desafiante. ¡Trata de destruir a todos los carros en las ocho vueltas!

Veredicto

A todos nos gusta ganar, pero hacerlo de manera honorable te hace un mejor jugador y de esta forma, ganas el respeto de las personas que jueguen contigo o contra ti. No estamos en desacuerdo con el uso de los cheats, simplemente queremos exhortarte a emplearlos sólo en casos extremos, o bien, una vez que hayas terminado la jornada, volver a hacerlo e intentar nuevas cosas para ver si realmente eres tan bueno como pensabas. Procura limitarte tú mismo, tratando de usar armas menos potentes para vencer a los jefes, o bien, usar el menor número de vidas posibles para llegar al final; así te convertirás en una verdadera máquina de ganar con honor, y ni siquiera tendrás necesidad de una guía, tip o cheat. Te lo dejo de tarea...



En los juegos de peleas es donde más traban, cazan o usan jugadas "chavito". La lección es simple: si haces esto, demuestras que realmente no puedes...

ARCADIAS

The King of Fighters XII

Fue una larga espera, pero finalmente uno de los reyes del género de pelea en Arcadias ha regresado mejor que nunca, listo para que millones de seguidores que anhelaban su retorno por fin puedan disfrutar de su magia una vez más... nos referimos a **The King of Fighters XII**, título que se estrenó en los locales de Arcadias japoneses el pasado mes de abril, demostrando que en los tiempos actuales, la innovación supera a los gráficos, ya que a pesar de apoyarse en un estímulo visual totalmente renovado, se ha optado por que la franquicia retome sus raíces, las peleas por tercias.

Los alumnos de **Takuma** están de vuelta para demostrar que su estilo es de los mejores.

¡Larga vida al rey!

La industria de las Arcadias pasa por una fuerte crisis (fuera de Japón, claro), al grado que muchas franquicias que se hicieron populares gracias a este medio, están casi extintas, como es el caso de **The King of Fighters**, que intentó evadir el olvido de sus fans con algunas adaptaciones en 3D, pero la verdad es que no eran para nada buenas en *gameplay* ni en historia (sobre todo en la saga de NEST, verdaderamente terrible) se había tocado fondo una renovación era obligatoria para su regreso.


Como es una tradición en la serie, para esta nueva entrega **Athena** estrenará atuendo; seguro que ganará más fans.

En este momento las tendencias nos dicen que para poder colocarse dentro de las exigencias de los jugadores, se necesita cubrir un aspecto primordialmente, el gráfico... pero como muchas modas, es un gran error. Los programadores de SNK sabían que si deseaban ver a **The King of Fighters** de nueva cuenta en lo alto del pedestal, necesitaban algo más que personajes en Alta Definición.

Volviendo a los orígenes

Al terminar **The King of Fighters´97** (por mucho el juego con mejor historia de toda la saga), SNK no supo llevar por el camino correcto las secuelas, agregó infinidad de elementos que más que volver dinámico el juego, lo entorpecían, claro ejemplo lo tenemos en las versiones del ´99 al 2001, donde se incorporó a los *strikers*, un cuarto personaje que entraba en momentos específicos de los encuentros para agregar un par de golpes a los rivales.

Después de eso vino el declive total en 2003, ya que se adaptó un sistema de juego similar a **Marvel vs Capcom 2**, donde los tres integrantes del equipo podían ingresar a la batalla en el momento que desearan, lo que hacía de los encuentros un verdadero caos. Por fortuna ya no aparecieron más versiones, decidieron replantear la serie, meditar el rumbo que debían tomar... que como en muchos otros casos, resultó ser volver a la fórmula original.


Enfrentar a **Clark** seguirá siendo todo un dolor de cabeza por la variedad de agarres con los que cuenta, los cuales, por cierto, puedes incluir en combos.

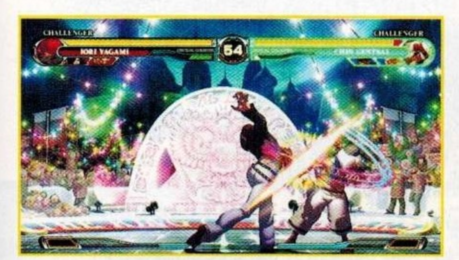


La plantilla de personajes, fiel a su costumbre, permitirá que la variedad sea una constante, aunque tal vez más de uno extrañe a **Blue Mary** o a **Yashiro**.

Sin duda que la mejor saga de **The King of Fighters** ha sido la de **Orochi**, que abarca los capítulos del 1995 a 1997, después vinieron una serie de recopilaciones e historias que no causaron el mismo impacto, debido a que el argumento era muy pobre, apenas se daba información de lo que ocurría; el mejor ejemplo lo tenemos con la aparición de **Kyo** y **Iori** en **KOF '99**, donde nunca hacen mención de la manera como sobrevivieron al ataque de **Orochi**, simplemente aparecen como si nada hubiera pasado. Por lo anterior, es importante que SNK tome cartas en el asunto y desarrolle una historia acorde con el nivel de la serie, que junto con **Street Fighter** de Capcom, es lo mejor del género de peleas que podremos encontrar en los locales de Arcadia.

Para **The King of Fighters XII** se dice adiós a los polígonos para regresar al estilo del cual nunca debieron separarse, el 2D. Sin duda ha sido la mejor noticia de este **KOF XII**, ya que gracias a esta perspectiva, se permite elaborar combos clásicos, dinámicos, elaborados, bueno, por opciones no vamos a parar, la movilidad es de nueva cuenta su mejor cualidad.

Los movimientos especiales de cada personaje siguen presentes, pero sólo se pueden marcar cuando tengas llena tu barra de energía, como siempre la mejor opción sigue siendo esperar a que el adversario cometa un error para poder conectarlos correctamente.



El movimiento especial de **Iori** se mantiene intacto, sorpresivo y letal, una poderosa combinación.



Aunque su vestimenta ha cambiado, **Leona** mantiene su velocidad y precisión en los ataques aéreos.

La fluidez con que se juega es excelente, muy parecida a la vista en 1997 y 1998, de hecho si ya tienes experiencia en la franquicia, te sentirás como en casa, ya que se han conservado los mismos botones, dos para golpe y dos para patada, los cuales si se combinan dan como resultado ataques más fuertes o movimientos de evasión.

Las novedades no se podían hacer esperar, por lo que SNK ha implementado varios sistemas de contraataque, que sirven para neutralizar los embates enemigos al tiempo que comenzamos un combo; para ser honestos, son bastante difíciles de perfeccionar, y que necesitas ser muy preciso para marcarlos, lo cual se logra al presionar golpe y patada fuerte en el momento justo que vayamos a ser atacados. Todas estos extras hacen de **KOF XII** un suceso.



La lucha entre los clanes de estos dos gladiadores seguirá presente en esta nueva edición del torneo, ¿Tú de qué lado estás? ¿**Iori** o **Kyo**?

Se les extrañó... pero han regresado

Punto fundamental para el éxito de **KOF** han sido sus personajes, cada uno con un estilo propio; **Kyo, Benimaru, Goro, Iori, Andy, Terry, Joe HIgashi, Athena Asamiya, Sie Kensou, Ralf, Clark** y **Leona,** son tan sólo unos de los muchos que integran la plantilla de selección; aunque todos conservan su estilo visual, les han agregado algunos detalles a su vestimenta para dar la impresión de que el tiempo ha pasado, basta con ver la nueva chamarra de **Kyo** o los pantalones de **Iori** para darse cuenta de ello.

Es importante mencionar que el apartado gráfico del juego se aleja por completo de lo visto en el sistema MVS de Arcadia, cada una de las animaciones que verás en pantalla, ha sido dibujada completamente a mano, lo que ha generado infinidad de buenos comentarios, ya que han conseguido dar la impresión de que verdaderamente los personajes están vivos.

The King of Fighters XII es un juego extraordinario, una joya del género de peleas, sin embargo existe un pequeño problema: no se sabe si vaya a aparecer en los locales *Arcade* de nuestro país; esperemos que sí lo haga, ya que hasta la fecha, todas sus versiones han salido sin falta, y tomando en cuenta lo que representa, no creemos que la compañía quiera perder seguidores; de cualquier forma te mantendremos informado de lo que ocurra, porque títulos como éste, no aparecen todos los días, tardan 15 años.

THE KING OF FIGHTERS XII

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Echoes of Time

Parece ser que la relación entre Nintendo y Square Enix está mejor que nunca, después del rompimiento que tuvieran ambas empresas durante los años de vida del N64, muestra de ello son las múltiples adaptaciones de sus sagas más importantes, como lo son Dragon Quest y Final Fantasy; y es precisamente de un nuevo capítulo de la saga que creara Hironobu Sakaguchi, del que te vamos a hablar, su nombre es Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time, cuya principal virtud es que aparecerá tanto para Wii como para NDS, lo que les permitirá ofrecer novedades jugables.

EVERYONE 10+ E10+ CONTENT RATED BY ESRB
Violencia Fantástica
Lenguaje Intermedio
Temas Sugestivos Moderados
La interacción en línea nos es clasificada por la ESRB


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA


RANKING CN

8.0

El tiempo en ningún momento detiene su paso, así que debemos aprovecharlo cada segundo

Cuatro guerreros ganan más fácilmente que uno

En el año 2002, Square Enix desarrolló para Nintendo GameCube un título exclusivo de **Final Fantasy**, que posteriormente se convertiría en la subsaga más importante de la compañía, nos referimos a **Crystal Chronicles**. Además de ofrecernos un gran historia como es su costumbre, decidieron aportar un elemento más, el uso de la consola Game Boy Advance, que se conectaba al GameCube para que pudiéramos visualizar mapas, calabozos o zonas secretas en la pantalla de la portátil, sin mencionar que hasta cuatro personas al mismo tiempo podían tener acción en pantalla, lo que daba pauta a las partidas más estratégicas que recordemos en varios años. Desafortunadamente, a pesar de las secuelas, no se le había dado seguimiento a esta nueva forma de juego, al menos hasta ahora, ya que con **Echoes of Time** se espera no sólo retomar la fórmula del juego cooperativo, sino inclusive llevarla a un nuevo nivel de interacción que permita a los jugadores enredarse en historias frescas cada vez que deseen participar.



Para poder derrotar a enemigos poderosos, necesitas crear un plan de ataque con tu equipo.





Compañía: **Square Enix**
Desarrollador: **Square Enix**
Categoría: **RPG/ Aventura**

1-4

El mundo es mágico... y peligroso

Después de haber disfrutado historias sensacionales en las más recientes adaptaciones a Nintendo DS de los primeros capítulos de la serie, se nota un "bajón" en **Echoes of Time** no estamos diciendo que sea mala, simplemente que el argumento no es tan profundo ni emotivo como se esperaba, pero aun así, logra mantenerte atento a todo lo que ocurra. La trama nos pone al mando de un grupo de valerosos jóvenes que desean vivir su primera aventura de manera independiente, ya no desean estar bajo el cuidado de nadie, por lo que deciden visitar un bosque desconocido en busca de misterios y batallas.





En la versión de Wii podrás usar algunos implementos como máscaras de tu Mii.

Ahora bien, antes de entrar a revisar aspectos jugables, pasemos a un aspecto importante, que hasta cierto punto ha causado polémica: los gráficos. En Nintendo DS no son malos, realmente llevan al juego a estar dentro de los más destacados técnicamente en la consola; el "problema" viene cuando se observa la versión de Wii, ya que luce prácticamente idéntica a su contraparte portátil. Siendo objetivos, sí debieron haber mejorado el aspecto de la entrega de Wii, sobre todo tomando en cuenta lo que el sistema ha logrado en fechas recientes, por otro lado, tenemos que decir que a pesar de su aspecto, la esencia y *gameplay* de la aventura son sensacionales, por lo que no es un aspecto fundamental a la hora de decidir comprarlo o no.

Más que falta de desarrollo, la idea de Square Enix estaba enfocada en la compatibilidad que tienen ambos títulos, el haber tenido gráficos distintos hubiera ocasionado diversos problemas a la hora de sincronizar los archivos y personajes en partidas multijugador, por lo que pensamos que tuvieron que sacrificar algunos polígonos en Wii, pero insistimos, no es un mal juego, al contrario, es muestra clara de que lo importante en el medio es la innovación.

El *gameplay* aprovecha las características de cada consola, los movimientos que ejecutas con el stylus y el Wiimote tienen una buena precisión, permitiendo que la acción nunca baje su ritmo, contrario a lo que ocurre en un RPG tradicional.



La magia de los cristales

Conoce un pasado brillante

1. Desde su aparición en el año 2002, **Crystal Chronicles** ha servido a Square Enix para experimentar diversas modalidades para varios jugadores, siendo **Echoes of Time** la culminación de su trabajo.

2. El año pasado, durante marzo, la compañía puso a la venta **Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates** para Nintendo DS, el cual recibió excelentes críticas por parte de los medios en todo el mundo.

3. Para el famoso sistema de descargas conocido como WiiWare, también se ha desarrollado un capítulo exclusivo de **Crystal Chronicles**, subtitulado **My Life as a King**.

Sherlotta

Te ayudará a revelar el secreto de los cristales

CONOCE A LAS Tribus

Checa la página siguiente

Historias de fantasía

Conoce más *spin-offs* de Final Fantasy



Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

Las historias que se viven dentro de un **Final Fantasy** son únicas, no se repiten nunca, por lo que varios personajes que hemos conocido en ellos han quedado olvidados, excepto uno, que por extraño que parezca, ha tenido acción en cada aventura, el **Chocobo**. Este extraño ser no es más que el medio de transporte por excelencia del título, una especie de avestruz que gracias a su carisma, se ganó un juego especial, **Chocobo Tales**, donde como protagonista debe ayudar a varios de sus amigos a recuperarse tras ser hechizados por un libro mágico.

Final Fantasy Unlimited

Una saga tan famosa como ésta, tarde o temprano llegaría a la televisión, lo cual ocurrió durante el año 2001, cuando en Japón vio la luz **Final Fantasy: Unlimited**, una animación creada por el famoso estudio Gonzo, que recreó 25 capítulos, en los cuales se narraban las aventuras **Ai** e **Yui**, dos hermanos a los que les cambia la vida la aparición de una extraña columna. La historia es bastante buena, sobre todo porque es original, no está basada en los juegos, aunque sí toma elementos clásicos.

Eligiendo sabiamente tu destino

Al iniciar el juego, puedes elegir el tipo de personaje que deseas ser, todas las opciones están balanceadas, así que la decisión dependerá más de tus gustos que de otros aspectos. En cuanto avances, te darás cuenta que requerirás de ayuda para terminar con los enemigos, por lo que es vital integrar gente a tu equipo; la mejor alternativa es que tus compañeros tengan habilidades opuestas a las tuyas, así a la hora de las batallas podrás realizar más y mejores planes que te faciliten obtener la victoria.

La mayoría de los lugares que vas a visitar tienen una estructura definida, es decir, no vas a poder explorar cada rincón que desees, lo cual beneficia bastante el ritmo del juego, debido a que no pierdes tiempo localizando algún ítem o zona en especial. Los acertijos y *puzzles* se resuelven casi en su totalidad con elementos que encuentras en el área donde estás, lo que permite que te concentres en los duelos, que son el alma de este juego; mientras más victorias tengas, más puntos valiosos obtendrás para modificar tus características personales como ataque o resistencia, que son muy importantes en las escenas finales.

La unión hace la fuerza

Es momento de hablar del juego cooperativo, que tiene como principal virtud, que no se trata de una opción secundaria para enfrentarte con otros equipos o completar calabozos en el menor tiempo, no, aquí las cuatro personas que estén conectadas, disfrutarán por completo del modo de historia, lo que permite que crees diferentes equipos dependiendo el punto de la trama en el que te encuentres y así apoyarte en los distintos miembros según tus necesidades. La noticia que estamos seguros pondrá felices a todos los seguidores de la saga, es que no importa si se cuenta con la versión de Wii o Nintendo DS, ya que son completamente compatibles, lo cual aumenta y expande ampliamente la experiencia de juego.





Antes de entrar en batallas, asegúrate de que tengas en buenas condiciones tus status.

Clavat

Si deseas un inicio poderoso, esta es tu opción



Tribus

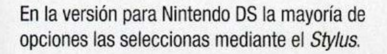
Al comienzo del juego, puedes elegir de entre cuatro razas diferentes

Selkie

Son guerreros rápidos, ideales para emboscadas







En la versión para Nintendo DS la mayoría de opciones las seleccionas mediante el *Stylus*.

Un clásico inminente

Lo anterior ha llevado un paso adelante a los **Final Fantasy**, sobre todo por el sistema que se ha creado para la conexión, no hace falta más que buscar a nuestros amigos y listo, en minutos ya estaremos con ellos viviendo una gran aventura. No olvides que las partidas deben estar en un nivel similar, de lo contrario no se te permitirá hacerlo, esto con la intención de que no termines el juego en pocos minutos.



No cabe duda que Square Enix ha desarrollado el mejor capítulo de esta serie alterna **Echoes of Time** es un juego sorprendente, las posibilidades que nos brinda en cada aspecto son casi infinitas, dependiendo solamente del ingenio del jugador. Si lo juegas con tus amigos en línea, pasarás grandes momentos de diversión, al mismo tiempo que aprendes el valor del compañerismo. No importa qué versión elijas, la magia se mantiene intacta en todo momento.

Los expertos comentan

Master

Es verdad que todos esperamos un capítulo de la saga principal para nuestro Wii, al menos un remake (¿Se imaginan jugar **FFVIII** con el Wiimote?; sería genial) Pero mientras eso pasa, tenemos que reconocer el gran trabajo que Square Enix está desarrollando, sobre todo por que combina ambas plataformas como nunca antes. Algunos argumentan que es un clon del NDS, pues bien, lo que puedo decir al respecto es que deben fijarse en el *gameplay* y dejar de lado el aspecto gráfico de una vez por todas. Este **Final Fantasy** es excelente por donde se mire.



Crow

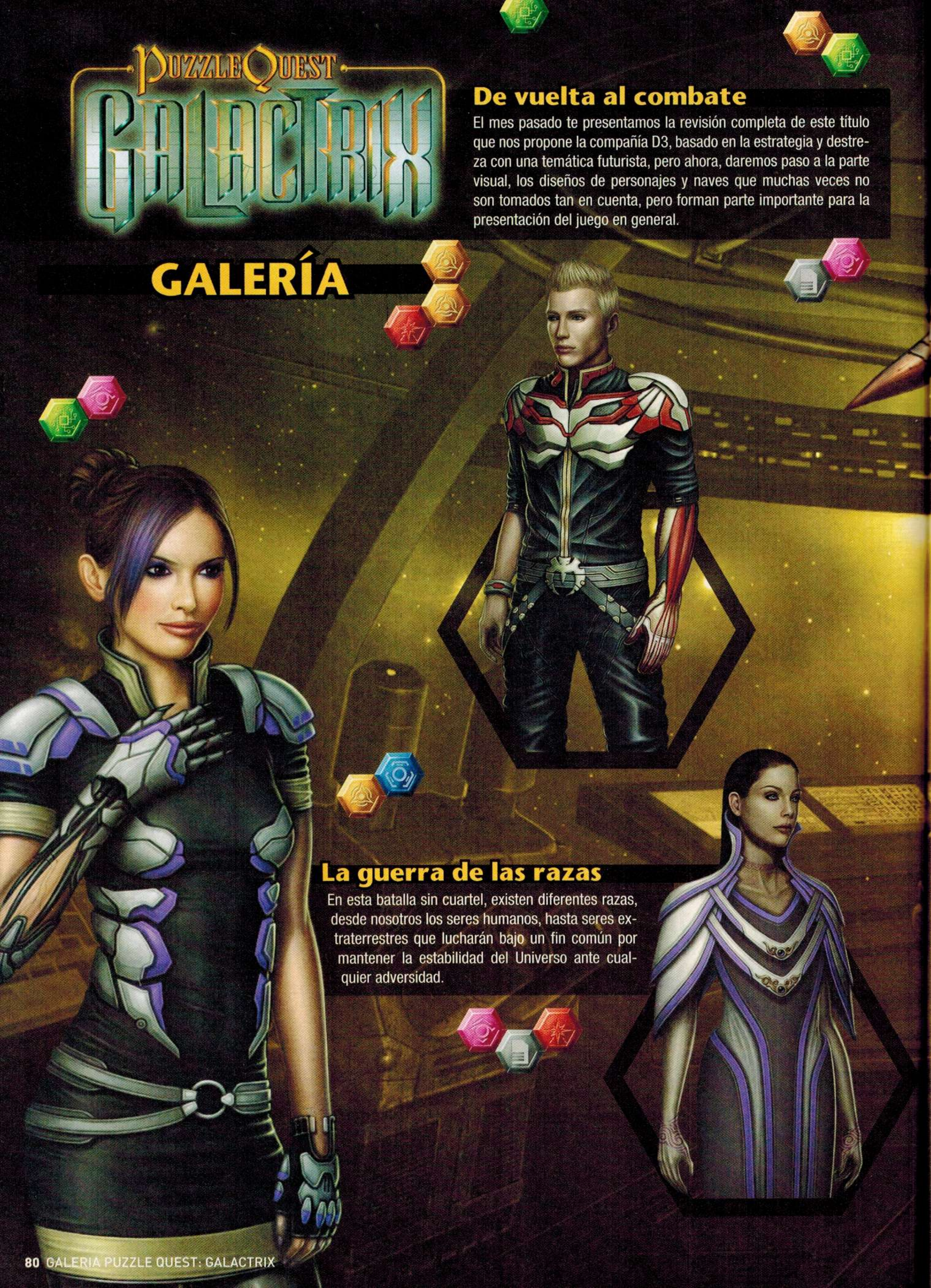
Como fan de **Final Fantasy** siento que le falta acción y un verdadero propósito de aventura como ocurre en la línea original, pero hay un detalle que me encantó y que por ello vale la pena aventarse la historia por completo, me refiero a la compatibilidad entre consolas (NDS y Wii), además de la posibilidad de jugar entre cuatro personas en el modo *online*. Gráficamente, la edición casera no ofrece mucho, pero en la portátil realmente sí que se lucieron.



Panteón

Es una lástima que siendo tan buenos, los **Final Fantasy** sean sobreexplotados teniendo numerosas secuelas, incluyendo sus *spin-offs* como **Crystal Chronicles**. En sí, es un título que tiene muchos elementos a su favor como la música, historia, modo *multiplayer*, etc. pero simplemente no dejo de pensar que pudo haber terminado con mayor prestigio y no sólo con secuelas que más que otra cosa, parecen actualizaciones...





De vuelta al combate

El mes pasado te presentamos la revisión completa de este título que nos propone la compañía D3, basado en la estrategia y destreza con una temática futurista, pero ahora, daremos paso a la parte visual, los diseños de personajes y naves que muchas veces no son tomados tan en cuenta, pero forman parte importante para la presentación del juego en general.

GALERÍA

La guerra de las razas

En esta batalla sin cuartel, existen diferentes razas, desde nosotros los seres humanos, hasta seres extraterrestres que lucharán bajo un fin común por mantener la estabilidad del Universo ante cualquier adversidad.



Elige tu nave espacial

Existen diversos tipos de naves, desde las de comercio hasta las de combate, generando un total de 30 tipos diferentes; por supuesto, podrás conseguir muchas de ellas, así como personalizarlas dependiendo de tus necesidades, pero recuerda que sólo puedes tener tres a la vez.

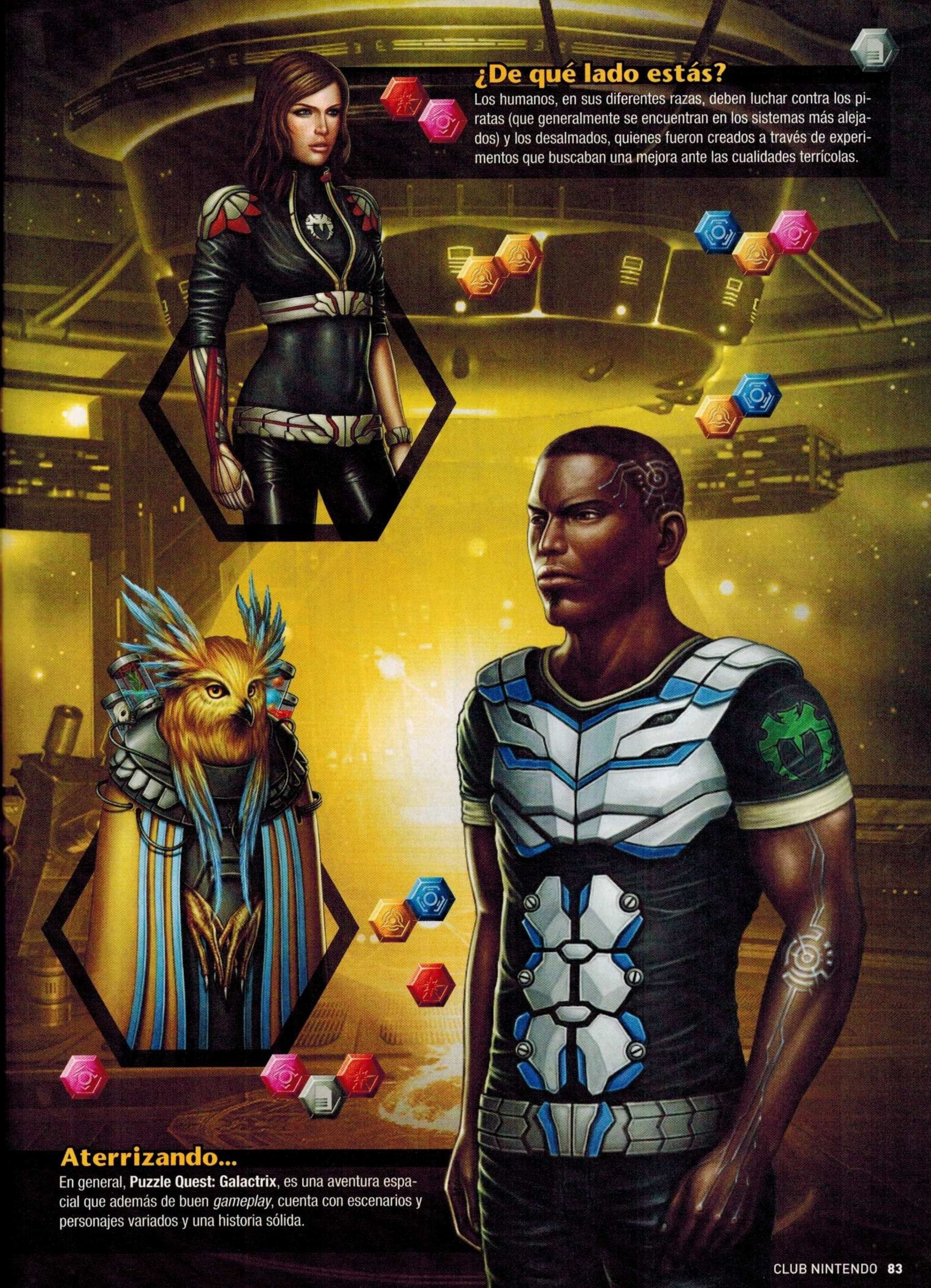


Conoce tu armamento

Las naves de combate varían por su tipo y son: Trident Battleship, Vortraag Destroyer, Trident Gunship, Vortraag Cruiser o Trident Warship. No tendrán mucha velocidad, pero sus cualidades de defensa y ataque son impresionantes; además, cuentan con reservas de energía roja para utilizar misiles y todo tipo de láseres.

Arte conceptual

Las imágenes que ves en esta página son parte del arte conceptual que D3 nos dejó ver para darnos una idea de cómo se verían las naves de combate dentro del juego.



¿De qué lado estás?

Los humanos, en sus diferentes razas, deben luchar contra los piratas (que generalmente se encuentran en los sistemas más alejados) y los desalmados, quienes fueron creados a través de experimentos que buscaban una mejora ante las cualidades terrícolas.

Aterrizando...

En general, **Puzzle Quest: Galactrix**, es una aventura espacial que además de buen *gameplay*, cuenta con escenarios y personajes variados y una historia sólida.



Grand Theft Auto: Chinatown Wars
NDS

Cualidades extra
Ingresa los siguientes trucos durante el juego y sin estar dentro de una persecución.

Armadura.
L, L, R, B, B, A, A, R

Nube.
Arriba, abajo, izquierda, derecha, X, Y, L, R

Municiones explosivas para la pistola.
L, R, X, Y, A, B, arriba, abajo

Nublado.
L, L, R, A, A, B, B, R

Huracán.
Arriba, abajo, izquierda, derecha, B, Y, R, L

Lluvia intensa.
Arriba, abajo, izquierda, derecha, A, X, R, L

Clima lluvioso.
Arriba, abajo, izquierda, derecha, Y, A, L, R

Clima soleado.
Arriba, abajo, izquierda, derecha, A, B, L, R

Nivel de persecución a la baja.
R, X, X, Y, Y, R, L, L

Nivel de persecución a la alta.
L, L, R, Y, Y, X, X, R

Armas 1 (granada, barra, pistola, minipistola, asalto, micro smg, escopeta).
R, arriba, B, abajo, izquierda, R, B, derecha

Armas 2 (molotov, teaser, pistolas duales, lanzallamas, carabina,smog, doble cañón).
R, arriba, A, abajo, izquierda, R, A,derecha

Armas 3 (mina, segueta, revólver, lanzallamas, carabina, smg, doble cañón).
R, arriba, Y, abajo, izquierda, R, Y, derecha

Armas 4 (granada de mano, bat, pistola, rpg, carabina, micro smg, escopeta).
R, arriba, X, abajo, izquierda, R, X, derecha

Yu-Gi-Oh! 5D's Stardust Accelerator: World Championship 2009
Nintendo DS

Activa nuevos oponentes para los eventos individuales
Para lograr este objetivo, realiza las acciones que se describen abajo.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Alien overlord	Compra todas las partes centrales de la D Wheel.
Antique gear ultimate golem	Invoca al Antique Gear Ultimate Golem.
Arcana force EX - The Dark Ruler	Llama al Arcana force EX - The Dark Ruler.
Barbaros	Reúne 200 horas totales de juego.
Blue Eyes White Dragon	Convoca al Blue Eyes Ultimate Dragon.
Bryonac - Ice dragon boundary	Invoca a los monstruos Synchro 200 veces.
Colosal fighter	Compra todas las partes frontales de la D Wheel.
Dark Armed Dragon	Llama al Armed Dragon de nivel 10.
Doom Dozer	Adquiere todas las partes traseras de la D Wheel.
Dragon D End	Convoca al D Hero Bloo-D.
E HERO Dark gaia	Usa 300 Speed Spell.
E HERO Hell gainer	Consigue cincuenta horas de juego total.
Endymion	Gana todos los torneos individuales por lo menos una vez.
Exodios	Vence utilizando el efecto Exodios.
Gladiator Beast Gyzarus	Invoca a Heraklinos.
Horus nivel 8	Utiliza tarjetas mágicas 750 veces.
Jinzo Ningen - Psycho Lord	Emplea cartas de trampa 500 veces.
Judgement Dragon	Realiza invocaciones especiales 1000 veces.
Light and Darkness Dragon	Logra cien horas de juego total.
Montage Dragon	Completa todos los cinco puzzles de duelo en el modo de historia.
Stardust Dragon/ modo de asalto	Invoca al Stardust Dragon en modo Assault.
Ultimate Insect nivel 7	Llama al Perfect Ultimate Great Moth.
Venominaga	Convoca a Venominaga.
Yubel	Llama a Yubel Das Extremer Traurig Drachen (tercera forma).



Tenchu: Silent Assassins
Wii

Códigos
Mantén presionados los botones C y Z, después oprime la combinación de botones en menos de tres segundos cada una (en la pantalla de título).

Consigue todos los ítems normales.
Arriba, izquierda, abajo, derecha, arriba, izquierda, abajo, derecha, derecha, 1, 2

Obtén todos los ítems secretos.
Arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, izquierda, 1, 2

Adquiere la barra de espada completa.
Arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, derecha, 1, 2

Máximo de ítems.
Abajo, arriba, abajo, arriba, derecha, izquierda, derecha, izquierda, izquierda, 1

Activa todas las misiones y/o asignaciones.
Izquierda, izquierda, izquierda, derecha, derecha, derecha, derecha, 1, 2

Secretos
Realiza las siguientes actividades para habilitar los detalles ocultos del juego.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Técincas antiguas de Hissatsu	Completa treinta asignaciones.
Arroz colorido	Finaliza cincuenta asignaciones.
Galería de arte conceptual	Acaba diez asignaciones.
Máscara del demonio	Obtén todos los 20 pedazos de máscara en el Shadow Mode.
Izayoi (espada irrompible de Rikimaru)	Consigue todas las piezas del mapa en las escenas 1 y hasta la cinco, y 10.
Memories (Galería de video)	Completa cuarenta asignaciones.
Ninja Tabi '08	Finaliza el modo de historia.
Onibi (espada irrompible de Ayame)	Consigue todas las piezas del mapa en las escenas seis a la nueve.
Sonido y música	Acaba veinte asignaciones.



Coraline
Wii

Secretos
Debajo del menú de opciones en la pantalla principal, ve a la sección de Cheats y anota los siguientes códigos para activar los secretos.

CÓDIGO	SECRETO
cheese	Activa el modo "Coraline con ojos de botón" debajo de los cheats.
well	Habilita la opción "Free Hall Passes" debajo de los cheats.
Beldam	Consigue la opción de "Salto de nivel ilimitado".
beets	Adquiere la opción "Energía ilimitada" debajo de los cheats.

Onechanbara Bikini Zombie Slayers
Wii

Secretos
Completa las siguientes acciones para habilitar nuevas opciones de juego o trajes ocultos.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Reiko	Termina el modo de historia con Aya en cualquier dificultad.
Selecciona el quinto traje de Aya y Saki	Presiona el botón Z en la pantalla de personaje.
Activa los trajes de Aya Aya	Obtén 10, 20, 30 misiones y acaba el modo de historia en todas las dificultades.
Habilita la dificultad Berserk	Finaliza la dificultad Violent con cualquiera de los personajes.
Consigue la dificultad Hard	Completa la dificultad normal con cualquier personaje.
Activa a Misery	Derrota el modo de historia de Saki en cualquier dificultad.
Obtén nuevos trajes para Misery	Consigue 10, 20 y 30 misiones.
Consigue nuevos trajes para Reiko	Logra 10, 20 y 30 misiones.
Habilita los trajes de Saki	Obtén 10, 20, 30 misiones y termina el modo de historia en todas las dificultades.
Adquiere la dificultad Violent	Concluye la dificultad Hard con cualquier personaje.
Activa el View Mode	Completa el capítulo ocho del modo de historia.

Naruto: Clash of Ninja Revolution 2
Wii

Nuevos personajes
Si peleas en muchas batallas en el juego, podrás activar a nuevos personajes para expandir tu galería de ninjas.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Anko	Combate en 250 encuentros.
Awakened Hinata	Pelea en 700 duelos.
Baki	Participa en 350 peleas.
Itachi	Lucha en 400 combates.
Kabuto	Combate en 500 encuentros.
Kagura	Pelea en 650 duelos.
Komachi	Participa en 90 peleas.
Kurenai	Lucha en 120 batallas.
Kyuubi Naruto	Combate en 750 encuentros.
Orochimaru	Pelea en 200 duelos.
Second State Sasuke	Participa en 800 peleas.
Towa	Lucha en 90 batallas.

Nuevas versiones
Consigue las formas diferentes de los personajes.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Hinata despierto	Véncela y también la primera, segunda y tercera misión de Neji, así como también consigue el 50% o más de las misiones completas para ambos.
Segundo estado de Sasuke	Termina su primera, segunda y tercera misiones, así como también el 50% o más completas.
Naruto ultimate de nueve colas	Acaba su primera, segunda y tercera misión, así como también el 50% o más completas.

Personajes
Lo siguiente te servirá para activar a los personajes por medio de las misiones, toma en cuenta que debes terminar el modo de historia en dificultad 2 o superior antes de lograrlo.

SECRETO	¿CÓMO ACTIVAR?
Anko	Completa el 15% de las misiones para Orochimaru.
Asuma	Termina el 30% de las misiones combinadas para Ino, Shikamaru, y Choji.
Baki	Finaliza el 30% de las misiones combinadas para Gara, Temari, y Kankuro.
Bando	Consigue el 20% de las misiones para Kabuto.
Itachi	Logra el 30% de las misiones combinadas para Kakashi, Asuma, y Kurenai.
Kabuto	Activa a todos los personajes excepto a UNT Naruto, SS Sasuke, A Hinata, Bando, y Kagura.
Kagura	Completa el 30% de las misiones combinadas para Kabuto, Bando, y Tsunade.
Kisame	Termina el 30% de las misiones combinadas para Guy, Asuma, y Kurenai.
Komachi	Finaliza el modo de historia en la dificultad 2 o superior.
Kurenai	Consigue el 30% de las misiones combinadas para Hinata, Kiba, y Shino.
Orochimaru	Logra el 20% de las misiones combinadas para Jiraiya y Tsunande.
Towa	Completa el modo de historia en la dificultad 2 o superior.
Yugao	Termina el 30% de las misiones combinadas para Baki, Komachi y Towa.

Tetris Attack
Consola Virtual

Passwords para el Puzzle Mode
Si no puedes avanzar en alguno de los retos del Puzzle Mode, ingresa el password deseado y sáltate el nivel.

CÓDIGO	NIVEL
FP5J29CK	1-02
FPSD29C3	1-03
FPSJ29CP	1-04
FP%D29CD	1-05
FP%J29CR	1-06
FP9D29CZ	1-07
FP9J29C?	1-08
FPBD29C2	1-09
FPBJ29C4	1-10
FPYD29CH	2-01
FPYJ29CL	2-02
FP6D29CN	2-03

CÓDIGO	NIVEL
FP6J29CX	2-04
FP7D29CT	2-05
FP7J29C&	2-06
FPFD29CC	2-07
FPFJ29CM	2-08
FP1D29C1	2-09
FP1J29CF	2-10
FPMD29CJ	3-01
FPMJ29CG	3-02
FPCD29CQ	3-03
FPCJ29C8	3-04
FP8D29C9	3-05

CÓDIGO	NIVEL
FP8J29C%	3-06
FPQD29CS	3-07
FPQJ29C5	3-08
FPGD29C7	3-09
FPGJ29C6	3-10
FPJD29CY	4-01
FPJJ29CB	4-02
FPLD29M!	4-03
FPLJ29MK	4-04
FPHD29M3	4-05
FPHJ29MP	4-06
FP4D29MD	4-07

CÓDIGO	NIVEL
FP4J29MR	4-08
FP2D29MZ	4-09
FP2J29M?	4-10
FP&D29M2	5-01
FP&J29M4	5-02
FPTD29MH	5-03
FPTJ29ML	5-04
FPXD29MN	5-05
FPXJ29MX	5-06
FPND29MT	5-07
FPNJ29M&	5-08
FPPD29MC	5-09

CÓDIGO	NIVEL
FPPJ29MM	5-10
FP3D29M1	6-01
FP3J29MF	6-02
FPKD29MJ	6-03
FPKJ29MG	6-04
FP!D29MQ	6-05
FP!J29M8	6-06
FP?D29M9	6-07
FP?J29M%	6-08
FPZD29MS	6-09
FPZJ29M5	6-10

Compañía: **Activision**
Desarrollador: **Amaze**
Categoría: **Acción**

1

X-MEN ORIGINS WOLVERINE



Derramamiento de Sangre
Violencia Intensa
Lenguaje Intermedio

Antes de las Adamantium, mucho antes de estar con los X-Men, James Logan llevaba una vida "normal" con su familia, pero ocurrió un incidente que cambiaría su destino, orillándolo a huir y emprender una aventura que lo convertiría en el superhéroe más poderoso y aclamado de Marvel. El juego te permitirá probar la fuerza brutal de Wolverine, sus poderes mutantes de regeneración prácticamente instantánea y, por supuesto, sus filosas garras que lo convirtieron en un ser letal e imparable.

  GAMEPLAY 
 GRÁFICOS 
  SONIDO 
 DIFICULTAD 
 HISTORIA 





Sé parte del nacimiento de una leyenda

Descubre la enemistad de Wolverine y Sabretooth

Durante tus misiones como soldado y guerrero de las fuerzas especiales mutantes, serás testigo del sombrío pasado que **Wolverine** siempre ha tratado de recuperar, incluso el cómo es que se hizo llamar así. Momento a momento, deberás aprender a utilizar tus poderes mutantes, como la regeneración y las garras de hueso, técnicas de combate y estrategias para emboscar a tus enemigos. Por supuesto, tal como has visto en otros títulos de los **X-Men**, aquí serán básicos los movimientos masivos o *Melee*, combos espectaculares que, al liberar la furia de **Logan**, hacen que su poder se incremente a niveles exponenciales. Incluso con el avance de nivel, descubrirás nuevas formas de dar golpes finales que ningún humano podría soportar.

Al ser una adaptación del filme a videojuego, seguirás muchas de las escenas actuadas, pero claro, con la ventaja de volver aún más interactivo y emocionante el escenario. Por ejemplo, los combates y búsqueda de objetivos tendrán más dinamismo, manteniéndote con tu sensor de peligro al máximo, pues nunca sabrás en qué momento las fuerzas de **Stryker** pueden aparecerse. ¿Quién es **Stryker**?, uno de los principales fantasmas del pasado de **Wolverine**, quién se encargó de liderar la creación de la nueva Arma-X, así como de poner en jaque a muchos mutantes. Sus planes militares le han dado todos los elementos necesarios para experimentar con un nuevo metal prácticamente indestructible (Adamantium), que será posteriormente parte del cuerpo de **Logan**; además, **Stryker** en conjunto con **Sylver Fox** y **Sabretooth** han conspirado para obtener el ADN mutante de sus colegas de guerra (y otros más) para dar vida a un nuevo engendro... **Dead Pool**.



La serie Origins dará pie a dos importantes producciones, la primera se trata de Wolverine y la segunda estará enfocada en Magneto.



El juego en sí es muy cinemático, las escenas de acción te darán los momentos más emblemáticos de la historia.

Técnicas de combate

Tips para convertirte en un supersoldado

1 Muchos objetos estarán ocultos, pon especial atención en tu instinto animal (no arácnido) y olfato, pues será el método para encontrar cualquier cosa sin buscar demasiado.

2 Procura dominar (en las misiones tempranas) el arte de aniquilar a tus enemigos con rapidez, ya que más adelante esta acción se volverá crucial cuando te adentres en las peligrosas misiones.

3 Habrá enemigos más fuertes que no caerán tan rápido. Utiliza tus garras (*Claw Spin*) para generarles daño y posteriormente, sorpréndelos con un ataque fulminante.

4 Si sientes que las cosas se ponen difíciles, no te preocupes, piensa rápido y usa tu entorno a favor, por ejemplo, aplica tu sentido animal para encontrar otras criaturas como serpientes, que serán armas valiosas contra el rival.

Hugh Jackman, y Patrick Stuart son los únicos actores en haber participado en las cuatro películas basadas en los X-men.

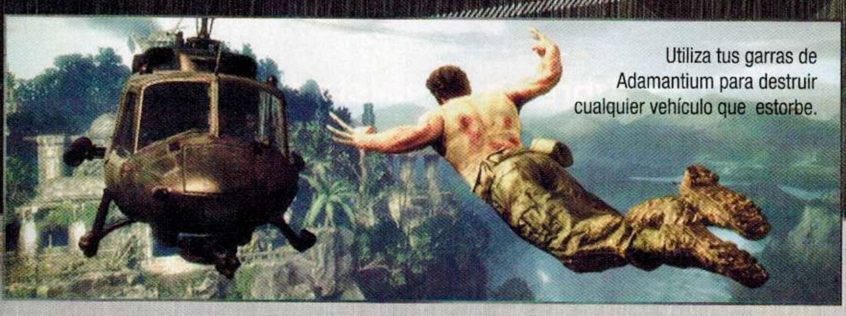
Libera tu instinto animal

Otra de las cualidades de **Logan** es su desarrollado olfato, que le funcionará perfectamente para detectar o seguir el rastro de sus atacantes. Esta habilidad –que comparte con **Sabretooth**- será vital para resolver numerosos acertijos, encontrar rutas de escape realmente escondidas o descifrar los puntos débiles de su objetivo. Tal como has visto en los cómics o a través de los filmes, **Wolverine** posee el instinto animal que lo vuelve más salvaje y peligroso si lo comparamos con un humano promedio; esa misma ira y poder se incrementarán dependiendo de qué tan compleja se ponga la situación. Así, el guerrero indestructible tendrá más de 100 movimientos espectaculares (solos o en combo) que puede utilizar en cualquier momento de la pelea.





Cuando te encuentres en una emboscada, procura ir primero por los enemigos que te atacan a distancia, ya que sus balas serán más dañinas



Utiliza tus garras de Adamantium para destruir cualquier vehículo que estorbe.

No creas que toda la acción se lleva a cabo en campos o instalaciones secretas del gobierno, recorrerás un sinfín de lugares donde no sólo serás acorralado por simples soldados... también traerán helicópteros, tanques, autos y motocicletas con los que tratarán de detenerte. Como no lo lograrán, enfrentarás a uno de tus antiguos colegas y ahora enemigo mortal, **Sabretooth**, luchando garra con garra. Pero él no es el único que quiere patearte el trasero, a diferencia de la película, aquí sí verás acción con un **Centinela** y por supuesto, **Dead Pool**, quien deja a un lado su simpatía para encararte bajo el dominio de **Stryker**.

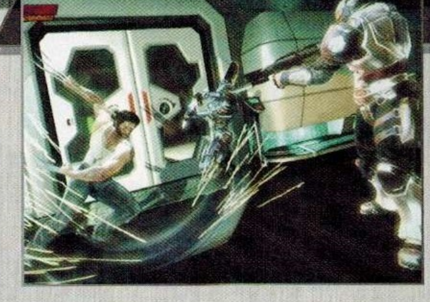
Furia en doble pantalla

Si prefieres la acción portátil, checa la versión de Nintendo DS, que a través de gráficos muy parecidos a los vistos en las pasadas entregas de **Spider-Man**, nos muestra la acción constante de **Wolverine** en múltiples escenarios lineales (*side scrolling*) y presenta al protagonista (y juego en general) como animación, dejando atrás la imagen de Jackman. En la pantalla baja se despliegan las estadísticas y comentarios del juego, controlando las opciones con el *Stylus* principalmente. En la superior, se desarrolla la acción del personaje y escenarios. Aquí los combates son más breves, un golpe rápido y te desharás del rival, pero también encontrarás combinaciones interesantes para lucir las garras y fuerza de **Logan**.





Se puede decir que la versión de Nintendo DS es la indicada para los pequeños jugadores, pues no tiene tanto reto como la casera.





En conclusión

Ambos juegos tienen sus ventajas, pero en definitiva me quedo con el de Wii. Gráficamente me agradó cómo representan los escenarios del filme y agregan otros nuevos para incrementar la sensación de fantasía. Asimismo, notamos buena respuesta al control para realizar los combos, acción constante para no aburrirnos y diversos secretos que incrementan nuestras ganas de investigar. Por último, la música (compuesta por Paul Haslinger) te pone la adrenalina suficiente y correcta para mantenerte en sincronia con las escenas ya sean sobrias o intensas. Quizá lo que le hizo falta es mayor diversidad de enemigos, aunque obviamente, encontrarás muchos más que en la película.

Los expertos comentan

Master

Por lo general los juegos que están basados en películas no resultan tan buenos, pero en este título se ha tratado de hacer algo diferente, por principio de cuentas, los gráficos son muy parecidos a los que vimos en la pantalla grande, además de que se han respetado todos los movimientos que han vuelto famoso a este mutante. Lo que vale la pena mencionar, es que contiene situaciones y elementos originales, de modo que funciona como complemento de la cinta. No es un juego que recordarás por siempre, pero si pasarás un buen rato.



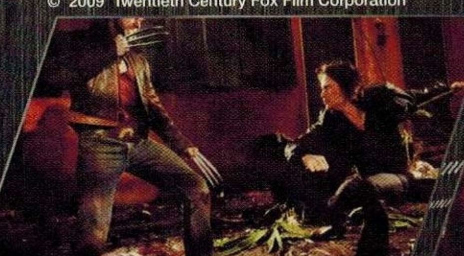
Crow

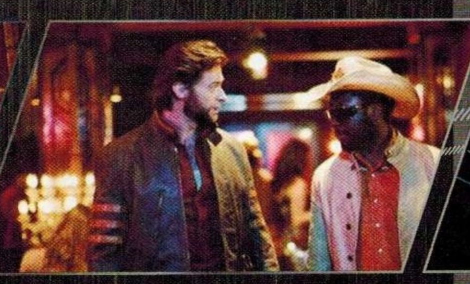
Como buen fan de los **X-Men**, fui a ver la película el día de su estreno y, aunque siento que pudo haber tenido más acción, sí salí con las ganas de comprar el juego. Definitivamente la versión de Wii es superior a la de Nintendo DS; aparte de las razones obvias, en el NDS se me hizo un clon de las últimas entregas de **Spider-Man**, tanto en lo visual como en *gameplay* y no es que sea malo, pero sí me hubiera gustado algo diferente. En el Wii, gráficamente me agradó y cumple su objetivo como complemento de una buena película.

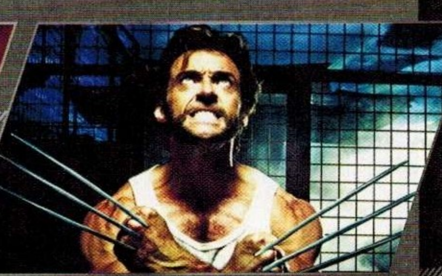


Panteón

¡**Logan** vuelve al ataque! Por fin, después de mucha espera, la primera cinta de **X-Men Origins** llega a la pantalla grande, teniendo al mutante de enormes patillas y mal carácter como protagonista. El juego no se podía hacer esperar, me agradó mucho la manera en como supieron aprovechar todos los elementos de la película para ofrecernos un buen y sólido *gameplay* que hará que valga la pena haber invertido tu dinero. Si eres fan de **Wolverine**, no te lo puedes perder, si no, dale una oportunidad y terminarás sacando las garras de emoción también.







El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández



El cine ha encontrado un potencial inmenso en los cómics, series animadas y videojuegos que hasta hace unos años no recibían la misma atención de las productoras y distribuidoras; pero al ver cómo las historias existentes (que han comprobado su éxito durante años) se adaptan correctamente -no en todos los casos- al formato de pantalla grande, es obvio que a muchos se les pongan las córneas como símbolo de $$$ al saber que los fans estaremos allí para juzgar, aclamar o linchar a quienes den vida a nuestros héroes y por ello aprovechan el momento óptimo para realizar sus producciones. Este 2009 no es la excepción, de hecho, tendremos historias nuevas y algunas secuelas o previos que vienen a saciar nuestra hambre de efectos especiales, explosiones, robots humanoides o cualquier situación surreal que nos deje boquiabiertos mientras sumimos las manos en el tazón de palomitas. Bajo los términos anteriores, en esta ocasión daremos un repasón a los *hits* que vimos o veremos para este año, advirtiendo que habrá algunas descalabradas, pero también otras que harán que vayas al centro comercial a comprar la nueva figurita de acción. ¿Listo? ¡Cácaro!, digo... comencemos...

De vuelta al pasado

Aún recuerdo cómo me emocionaba con las pocas películas que salían basadas en videojuegos o superhéroes, por ejemplo, en aquel entonces me pareció estupendo cómo Dolph Lundgren y Frank Langella daban vida a **He-Man** y **Skelletor** –respectivamente- en la cinta **Masters of the Universe**; así como poco después Matt Salinger se pusiera el traje azul con barras y estrellas para representar al **Captain America**, e incluso, Mark Dacascos y Scott Wolf mostraron sus talentos en artes marciales como **Billy** y **Jimmy Lee** (**Double Dragon**). Por supuesto, ninguna brillaba por su calidad histriónica o visual, de hecho, eran un estímulo para los fans que estábamos ávidos de ver a nuestros héroes en pantalla grande, no obstante, el tiempo y la tecnología permitieron llegar a niveles inimaginables para hacer las historias mucho más creíbles y de calidad como hemos visto en **Spider-Man**, **Batman**, **Silent Hill**, **Transformers** y otras más, apegándose a sus originales y echando la casa por la ventana para exhibir la misma o más acción que en la tele o papel.

Otro caso digno de mencionarse es el de las cintas de Disney que al convertirse a videojuego (de la mano de Capcom u otras licencias importantes) rompían esquemas y estigmas para ofrecer títulos de alta calidad que no se enfrascaban en "para niños", sino que disfrutábamos todos los jugadores; tal es el caso de **Aladdin**, **The Lion King** e incluso **The Little Mermaid**, pero también se les sumaban éxitos fenomenales como **Ducktails**, **Chip and Dale** o **Teenage Mutant Ninja Turtles**... ¡qué tiempos aquellos! Ahora –y espero no herir susceptibilidades-, esos juegos basados en películas o series infantiles... han perdido su potencial y por desgracia, no han logrado el despunte que muchos disfrutamos hace décadas. Ahora los más destacables en cine son las licencias de Marvel o DC, que como dije antes, logran un rotundo éxito por tener un público objetivo de todas las generaciones.



Optimus Prime vuelve en la secuela para salvar al mundo de la dominación de los **Decepticons**.

Los *blockbusters* más esperados del 2009

Las películas de héroes de antaño estaban para tirarse al llanto (¿o me dirás que **Mario Bros.** fue injustamente desechada de los premios Oscar?), pero los amplios presupuestos han sido y serán el empuje necesario para consolidar un proyecto, al menos visualmente porque otro aspecto importante es la historia. Por ejemplo Warner logró cosas fenomenales con **Batman**... (a comparación de la serie de Adam West) no me imagino qué harán más adelante, claro, con tanto presupuesto, hasta una edición de **Kalimán** les quedaría apantalladora.

Hollywood logró lo que no pudieron Freezer, Cell o Majin Boo... acabar con Goku

Dragon Ball: Evolution (2009)

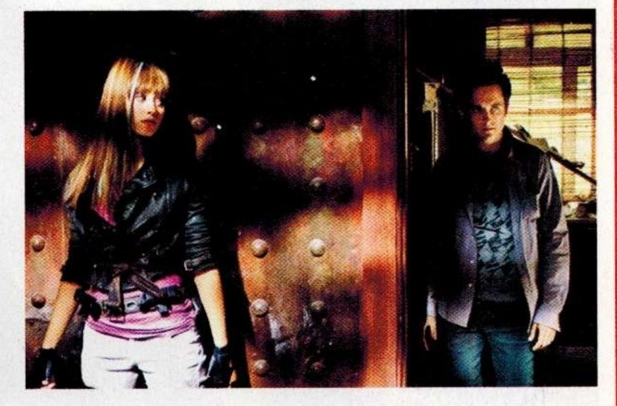
Dirige: James Wong.
Guión: Ben Ramsey.
Actúan: Justin Chatwin (Goku), Yun-Fat Chow (Master Roshi) Emmy Rossum (Bulma), Jamie Chung (Chichi), James Marsters (Lord Piccolo) y Joon Park (Yamcha).



Un *Kamehameha* directo al corazón de los fans fue el resultado de la cinta en *Live-Action* basada –remotamente– en los personajes de Akira Toriyama. Muchos esperábamos una producción decente que tuviera todo el *fan service* posible para dar gusto a todos, pero el resultado hizo llorar casi hasta a las hienas. De primera instancia vi el trailer y dije.... hasta eso no se ve tan mal y menos cuando noté que Stephen Chow (**Shaolin Soccer**, **Kung Fusion**) entraba como productor. Sin embargo, tanto los guionistas como directores quisieron ejercer su libre albedrío y lograron que ni con 14 esferas de dragón revivieran sus entradas en taquilla. La historia gira en torno a **Goku** y su archienemigo, el poderoso rey **Piccolo**, quienes emprenderán una misión por conseguir las siete esferas mágicas que le darán poder ilimitado a quien las posea. Desafortunadamente y aunque quisieron tomar un poco la base de la serie, no fue lo suficiente, es decir, se agregaron cambios que modificaron bastante la historia y contexto en el cual se desarrolla **Dragon Ball**, faltando fuerza en el guión y, sobre todo, convirtiendo a una película que pudo haber generado buenas críticas, en algo que pasará inadvertido y compitiendo con la primera de **Street Fighter** como la peor película basada en un juego o animación.

No cabe duda que en Hollywood tienen un talento mutante para lograr éxitos memorables o mandar al olvido historias tan populares.





La venganza es un platillo que se sirve frío

Transformers: Revenge of the Fallen (2009)

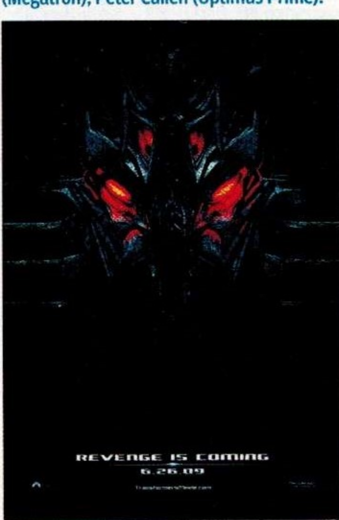
Dirige: Michael Bay.
Guión: Ehren Kruger, Roberto Orci.
Actúan: Megan Fox (Mikaela Banes), Shia LaBeouf (Sam Witwicky) Hugo Weaving (Megatron), Peter Cullen (Optimus Prime).

Michael Bay tuvo un acierto con la pasada entrega de **Transformers**,; nos hizo ver lo que los fans queríamos: robots gigantes y escenas de acción repletas de efectos especiales; además de una protagonista sexy y que no le tuviera miedo a las escenas de acción. Por supuesto, la lucha entre **Autobots** y **Decepticons** no terminaba allí y quedó en un sugerido continuará que para estas fechas ya es toda una realidad. Primero el grupo de **Optimus Prime** puso en su lugar a los **Decepticons** de **Megatron**, pero éstos, en su afán por conseguir venganza, regresarán con más furia y poder que antes. La trama continúa con los protagonistas **Sam** y **Mikaela** y cómo los **Autobots** restantes continúan coexistiendo en la Tierra de forma oculta; sin embargo, poco después se enteran de actividad **Decepticon** en Egipto, por lo que los héroes deben hacer un viaje a ese histórico territorio, donde varios jeroglíficos muestran el paso de los robots por nuestro territorio desde hace muchos miles de años. Cabe destacar la importancia que tendrá **Devastator**, personaje que se agrega al filme y que es compuesto de seis diferentes **Transformers** (su simple nombre sugiere que no será un enemigo fácil de vencer), dando paso a un inmenso y poderoso enemigo. Por otro lado se encuentra **The Fallen**, un antiguo aliado de **Optimus** que lo traicionó y ahora está encerrado en una pirámide, la cual los seguidores de **Megatrón** pretenden liberar.





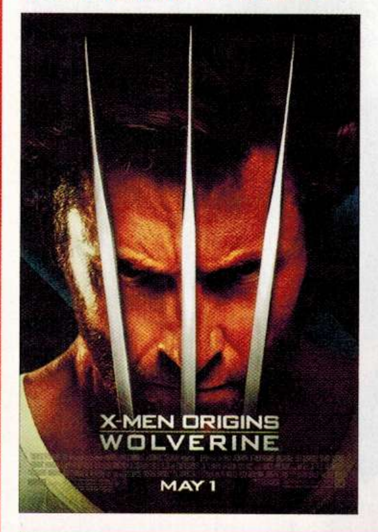
Por supuesto, la guapa Megan Fox estará de vuelta para ser partícipe de la nueva lucha entre **Autobots** y **Decepticons**.



Descubre qué ocurrió en la vida de Wolverine antes de los X-Men

X-Men Origins: Wolverine (2009)

Dirige: Gavin Hood.
Guión: David Benioff, Skip Woods.
Actúan: Hugh Jackman (Wolverine), Ryan Reynolds (Wade Wilson/Deadpool), Liev Schreiber (Victor Creed/Sabretooth), Lynn Collins (Kayla) y Taylor Kitsch (Gambit).



"Me lamo **Wolverine**, soy el mejor en lo que hago, pero lo que hago no es muy bueno." Bajo esa primicia, sabemos que **James Logan** es uno de los mejores guerreros de la línea Marvel y sobre de quien se ha escrito y publicado un sinfín de historias populares, derivando en videojuegos, animaciones y, por supuesto, películas. **Origins** es la respuesta en video a lo que muchos se preguntaban: ¿cómo fue que **Wolverine** se volvió tal como lo conocemos ahora? En la cinta –que mantiene coherencia con las anteriores en cuanto a personajes- serás testigo del detonante que provoca la furia de **Logan**, su pasado como miembro de familia y su trayectoria militar que culmina ligándolo como parte de la organización Weapon X. Cabe destacar la notable aparición de varios mutantes y el sutil –aunque no fiel– seguimiento con partes del cómic (**Wolverine Origins**); por ejemplo, se describe una supuesta relación que tenía **Logan** con **Victor Creed** (**Sabretooth**) desde pequeños, cómo luchaban del mismo lado en misiones secretas de **Striker** y continúa con una ruptura de relación fraternal que los hará incansables enemigos; pero no sólo esto, también habrá una nueva amenaza... **Deadpool**, un mutante que combina los poderes de otros para convertirse en el arma perfecta para el dominio militar.



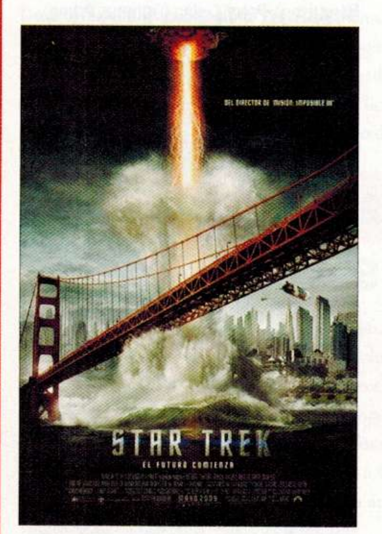


Aquí seremos testigos de cómo **Wolverine** ganó dicho apodo, además del porqué tiene garras de Adamantium.

Sube a bordo del U.S.S. Enterprise

Star Trek (2009)

Dirige: JJ Abrahams.
Guión: Roberto Orci, Alex Kurtzman.
Actúan: Chris Pine (James T. Kirk), Jennifer Morrison (Winona Kirk) Matthew Goode Zachary Quinto (Spock), Eric Bana (Nero) y Winona Ryder (Amanda Grayson).



De la mano de JJ Abrahams (creador de **Lost**, **Cloverfield** y **Fringe**) viene una nueva odisea de la franquicia **Star Trek** donde una joven tripulación estará a bordo de una nueva nave espacial, el U.S.S. Enterprise para buscar y vencer a un villano que tratará de atentar contra toda la humanidad. Aquí verás cómo **James Tiberius Kirk** hará gala de su talento como dirigente al lado de **Spock**, un nativo del planeta Vulcano que es mitad humano y mitad extraterrestre; además de ser un estudiante ingenioso que se ha convertido en el primero de su raza en ser reclutado en la academia Starfleet. Como verás, se trata de los primeros años de la historia, es por ello que notarás a los viajeros de corta edad y aún en vías de desarrollar sus talentos que los hicieran famosos en cine y televisión; por supuesto, serás testigo de las primeras hazañas de la tripulación y cómo forjaron su amistad, que los ha acompañado durante cientos de misiones en lugares donde jamás nadie se atrevía a llegar. Durante 40 años, **Star Trek** se ha convertido en un icono de la cultura pop y ha cautivado a millones de fanáticos que seguían la pista de las aventuras del Enterprise a lo largo de cinco temporadas en TV y diez largometrajes. En particular no soy fan de **Star Trek** (prefiero **Star Wars**), no obstante, será interesante ver cómo el ingenio creativo de Abrahams le da una perspectiva dinámica y envolvente a la trama.

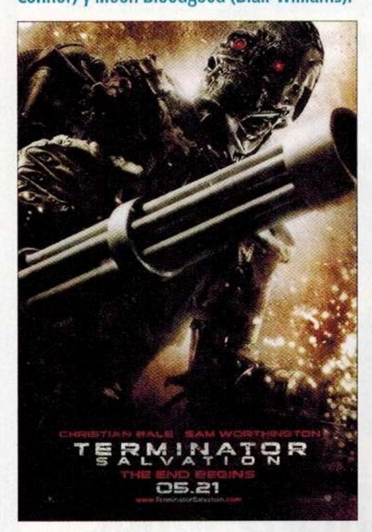


La cinta de Abrahams describe las primeras aventuras que tuvo el U.S.S. Enterprise antes de convertirse en una de las mejores naves tripuladas por **Kirk** y compañía.

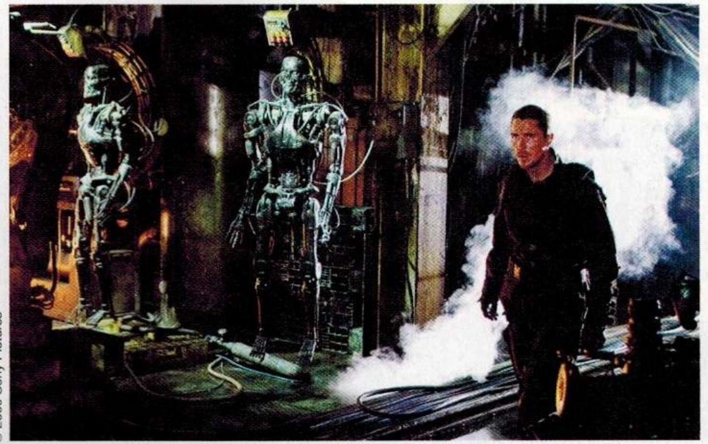
La nueva lucha contra las máquinas está a punto de iniciar

Terminator: Salvation (2009)

Dirige: McG.
Guión: John D. Brancato, Michael Ferris.
Actúan: Christian Bale (John Connor), Sam Worthington (Marcus Wright), Anton Yelchin (Kyle Reese), Bryce Dallas Howard (Kate Connor) y Moon Bloodgood (Blair Williams).



Pasaron seis años para que **Terminator** regresara a la pantalla grande. Luego de su no tan exitosa odisea en **Rise of the Machines**, los productores y guionistas tuvieron que trabajar duro en un argumento que convenciera al público, pues la temática cambiaría un poco y se centraría sobre el año 2018, donde las máquinas ya han tomado control total y **John** (ahora en sus treinta e interpretado por Christian Bale) asumirá su papel como líder de la resistencia humana para combatir a los robots en una nueva batalla por la supervivencia. Asimismo, un nuevo dilema entrará a la vida de **Connor** cuando haga su aparición un *cyborg* llamado **Marcus Wright**, de quien no se tiene información pues su último recuerdo es que estaba en el patíbulo; ¿será un espía o aliado? Sin comprender si **Wright** viene del futuro o rescatado del pasado, **John** deberá atenerse a sus instintos y experiencia para enfrentar esta situación y luchar mano a mano con su nuevo elemento para infiltrarse en la base de Skynet y evitar que la Inteligencia Artificial logre su objetivo: aniquilar a la raza humana. Lógicamente veremos coreografías interesantes, así como efectos especiales superiores a los de la pasada entrega e incluso, si eres de los que extrañan al *gobernator*, no te preocupes, hará un cameo muy sutil.



© 2009 Sony Pictures

De **Batman** a **John Connor**, esperemos que Bale logre darle un estilo único al líder de la resistencia humana y no quede encasillado en sus interpretaciones pasadas.

Y aún falta mucho más...

Esas son algunas de las producciones que más han cautivado nuestro interés cinéfilo para bien o para mal, pero toma en cuenta que faltan muchísimas historias por estrenarse, como la secuela de **Iron Man**, **X-Men Origins: Magneto**, **G.I Joe** y **Harry Potter**, entre otras. Por supuesto, a todas les daremos un espacio en esta publicación para destacar los puntos buenos o malos durante su translación. De hecho, una a la que le tengo mucha fe **es The Avengers**, pues están haciendo ciertos cameos en varias de las películas de Marvel para ligar las historias de los miembros de dicha agrupación, obvio, aún falta ver el filme de **Thor** quien es otro de los héroes que tuvieron sus cintas de *Live Action* en décadas pasadas, pero no les hacían justicia y hasta podrían competir por las peores producciones de todos los tiempos. Por el momento, lo único que sé es que esta última se estrenará en el 2011, teniendo como director a Kenneth Branagh y a Alexander Skarsgard interpretando al dios del Trueno. Así que mantente pendiente para nuevas actualizaciones de ésta y otras adaptaciones.





© Marvel Comics

Izquierda: Póster de la cinta **Captain America** (1990). Arriba: **Tony Stark** en su traje de **Iron Man**. Derecha: **Bruce Banner** en su papel de **Hulk**... los tres estarán listos para sus roles en la próxima cinta: **The Avengers**.

Espero que se hayan divertido al leer el artículo, como yo al escribirlo. Si tienen dudas, sugerencias o preguntas, envíenmelas por correo electrónico a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección:

Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, CP, 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF

¡Hasta la próxima!

ÚLTIMA PÁGINA

EN AGOSTO, ENCONTRARÁS LO MEJOR DEL E3

Muchas sorpresas nos dejó esta Electronic Entertainment Expo (que ahora se llevó a cabo los primeros días de junio) además de una amplia lista de títulos para ambas consolas de Nintendo. ¿Cuál fue tu favorito? Envíanos tus comentarios para saber qué títulos captaron tu atención tanto de Nintendo como de los demás licenciatarios. Mientras tanto, te dejamos con un avance de lo que verás en nuestra próxima edición, que incluirá reseñas de los mejores títulos a estrenarse y, sobre todo, tus secciones favoritas como **Dr. Mario**, Control de los profesionales, Arcadias y muchas otras más. ¡Nos vemos en agosto!

E3 expo

Reporte 2009

Como ya es tradición en Club Nintendo, te presentaremos una lista de los mejores títulos que se vieron durante los días del E3, las cartas fuertes de las compañías que marcarán la tendencia hacia lo que resta del año, como el próximo juego portátil de **The Legend of Zelda** que se anunció primero en la *Game Developers Conference* y ahora confirma su calidad y nuevas funciones que notarás en el Nintendo DSi. Por otro lado, tendremos la nueva forma de vivir los juegos musicales con los Beatles por parte de Electronic Arts y la curiosa, pero interesante entrega para Dj que propone Activision. Sin duda, año con año las sorpresas van en incremento y la experiencia de juego seguirá en cambio constante.

Transformers: Revenge of the Fallen (NDS)

Para continuar con la emoción de la secuela fílmica de estos robots gigantes, Activison pone en nuestras manos dos versiones diferentes, una dedicada a los Autobots y otra a los Decepticons, así podrás explorar ambos bandos y conocer cómo se desarrollaría la historia dependiendo de quién esté al mando. Sin lugar a dudas, las versiones de Nintendo DS superan por bastante a las hechas para la primera película, pues se notan mejoras visuales tanto en esceaarios como personajes y desempeño fluido de animaciones al momento de la acción, resultando en *gameplay* dinámico que te llevará a través de las escenas del cine y mucho más, pues como es costumbre, en las ediciones interactivas se incluirán personajes y lugares adicionales para complementar tu aventura.



The Conduit (Wii)

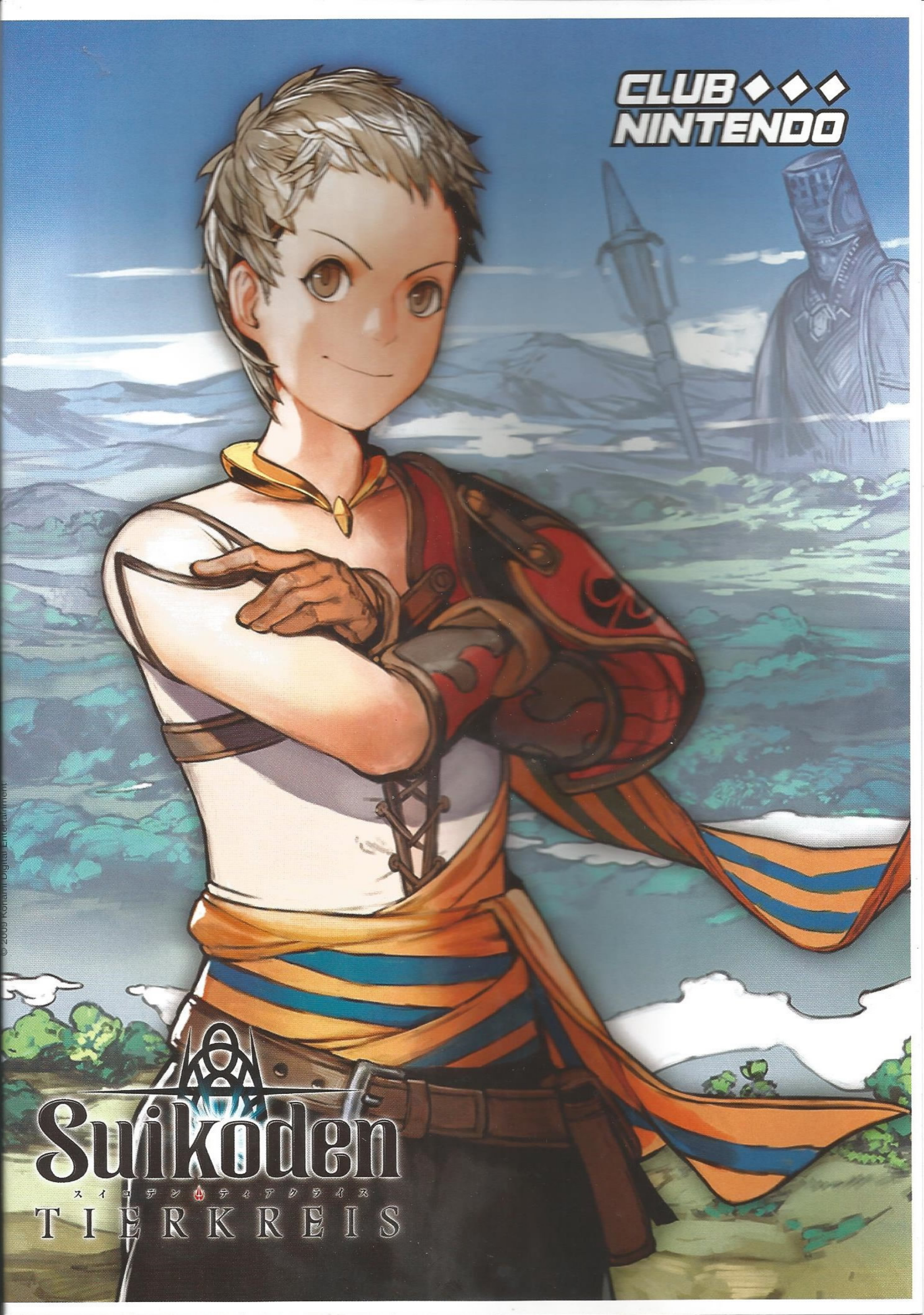
La compañía desarrolladora High Voltage pone ante nuestras manos **The Conduit**, título que está siendo distribuido por SEGA en América y muestra una calidad gráfica y de *gameplay* superior a la vista comúnmente en los títulos de Wii, destacando ampliamente en el género de *first person shooter*. La historia se lleva a cabo en un ambiente futurista, donde un virus ataca a los Estados Unidos, creando caos y desestabilización en sus fuerzas armadas. Meses más tarde, el conflicto da un giro brutal cuando un escuadrón especial descubre la verdadera razón: una invasión alienígena. Estos poderosos seres utilizan portales llamados "**Conduit**" para su transportación, haciendo aún más difícil su ubicación.



Indiana Jones and the Staff of Kings (Wii)

¿Te imaginas qué podrías hacer si encontraras el bastón de Moisés? Para que no caiga en malas manos, el **Dr. Indiana Jones** se embarcará en una nueva aventura por encontrar ese invaluable objeto. Un año después de los hechos vistos en **The Last Crusade**, el arqueólogo estrella de George Lucas viajará por diversas partes del mundo, siendo San Francisco uno de los lugares más recurrentes. Gráficamente se apega a los estándares del Wii, pero agrega las funciones del Wiimote y Nunchuk para ofrecer un estilo de juego único ante las demás versiones. Además, por si fuera poco, en el Wii podrás desbloquear la clásica versión Indiana Jones and the Fate of Atlantis, con sus gráficos originales como lo viste hace más de 17 años.




CLUB NINTENDO
Suikoden
スイコデン ティアクライス
TIERKREIS
© 2009 Konami Digital Entertainment


CLUB NINTENDO
© 2009 Konami Digital Entertainment
Suikoden
スイコデン ティアクライス
TIERKREIS